

12/99
ALLE 14 TAGE NEU!
NUR 3.90 DM
Belgien bfr 86,- · Dänemark dkr 16,- · Italien Lit 4.200 · Luxemburg lfr 86,- · Niederlande hfl 4,70 · Österreich öS 29,- · Schweiz sfr 3,90 · Griechenland DR 700,- · Spanien Pta 360,-
GAMES AND MORE
PLAYSTATION · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST
JETZT NEU!
AKTUELLER!
MEHR TESTS!
NEUER LOOK!
POSTER
Mit Doppel-poster!
Command &Conquer 3
und V-Rally 2
ESSO
COMMAND & CONQUER 3
Endlich: Alle Fakten zum Nachfolger des PC-Hits
AKTUELLE TESTS · TIPS & NEWS · FÜR PLAYSTATION · NINTENDO 64 · PC · DREAMCAST
DRIVER
Brandheißer Test der neuen Rennspiel-Sensation auf der PlayStation
STAR WARS EPISODE I
Der N64-Racer zum Kinofilm auf dem Prüfstand
DIE VÖLKER
Das neue Strategiespiel im Härtetest: Besser als Die Siedler 3?
4 394821 103900 12

FAIRPLAY

WESEMANN WA.BS



PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99

Sony Playstation	
PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Playstation incl. Umbau	249,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99
PSX Maus	22,99
PAL Booster	37,99
RF Adapter	19,99
X-Ploder	75,99
Multi Tap	49,99
Lightgun (G-Con kompatible)	45,99
Lightgun (G-Con kompatible, mit Pointer)	79,99

Memory -Card 1 MB (15 Bl.) 9,99

Twinshock (Analog + Shock) 32,99



Lenkrad m. Schaltung u. Pedale 109,99

SEGA DreamCast	
SEGA DreamCast inkl. Controller u. Spannungswandler	759,99
Video Converter NTSC -> PAL	89,99
VMS Memory-Card	69,99
Controller	69,99
Joystick	139,99
Racing Controller	139,99

Memory -Card 8 MB (120 Bl.) 24,99

SEGA DreamCast Software	
Blue Stinger	119,99
Godzilla Generation	119,99
Incomming	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Sonic Adventure	119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Virtua Fighter	119,99



Panther Gun 49,99

Software PSX	
A Bugs Life	85,99
Akuji The Heartless	85,99
Asterix	85,99
Bust a Move 4	65,99
Colony Wars: Vengeance	79,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Devil Dice	79,99
FIFA 99	79,99
Gex - Deep Cover Gecko	85,99
KKND - Krossfire	89,99
Lemmings	39,99
Metal Gear Solid	88,99
NBA Live 99	79,99
Populous - The Beginning	85,99
Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
TOCA 2	85,99
Tomb Raider 3	85,99
UEFA Champions League	85,99



Civilization 2 82,99



Need 4 Speed 4 82,99

NHL FACE OFF 99 79,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. 05331-99590

Fax 05331-995928
http://www.konsole.de

Händleranfragen erwünscht

inhalt

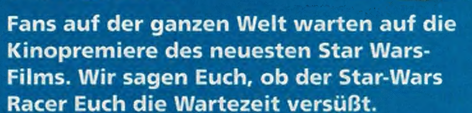


Seite 48

DRIVER

Wir präsentieren Euch den brandheißen Test zum neuen Racer von GT Interactive, der garantiert für eine Menge Fun vor dem Bildschirm sorgt.

Seite 52



STAR WARS EPISODE 1: RACER

Fans auf der ganzen Welt warten auf die Kinopremiere des neuesten Star Wars-Films. Wir sagen Euch, ob der Star-Wars Racer Euch die Wartezeit versüßt.

4 special

9 action

19 adventure

27 sport

37 rennspiele + simulationen

57 strategie + denkspiele

73 tips + tricks

rubriken

von A-Z



Seite 4

COMMAND & CONQUER 3

Bald hat das Warten ein Ende. Der dritte Teil des Strategie-Hits soll diesen Sommer endlich auf den Markt kommen. Von uns erfahrt Ihr alle Neuerungen.



COMMAND & CONQUER 3: OPERATION TIBERIAN SUN

Die Schlacht zwischen Gut und Böse geht in die dritte Runde.



NEU

JÄGERDROHNE
Neu sind die Jäger-Drohnen der NOD. Sie sind nicht bemannt und sprengen sich und den Gegner in die Luft, sobald sie eine gegnerische Einheit entdeckt haben. Dank ihrer Sensoren entgehen ihnen auch getarnte oder vergrabene Feinde nicht.

ORCA-BOMBER
Der Schnelligkeit der Orcas verdankt die GDI viele Siege. Der neue Orca-Bomber hat acht Bombenschächte, die sich, sobald das Ziel erreicht ist, öffnen. Angetrieben wird der Bomber von einer Düse. Zwei Turbinen sorgen für den nötigen Auftrieb und ausreichende Wendigkeit.

JUMPJET-INFANTERIE
Nachdem die Beschaffenheit des Geländes in Tiberian Sun noch wichtiger ist, hat sich der GDI mit Infanteristen ausgerüstet, die einen Raketenrucksack tragen. Dieser ermöglicht den Einheiten weite Sprünge durch die Luft. Auch während der Flüge können sie ihre Sturmgewehre abfeuern.



Neben den Ionenstürmen setzen Euch diesmal auch unvermittelt auftretende Meteoritenschauer zu. Bei einem Einschlag entstehen tiefe Krater.



Die Bruderschaft von NOD schützt ihre Basis durch neuartige Laserzäune. Sie halten Feinde und das wuchernde Tiberium wirkungsvoller ab als Mauern.

Die Nerven der Fangemeinde von Command & Conquer werden zur Zeit auf eine harte Probe gestellt. Bereits vor fast einem Jahr wurde der dritte Teil der Strategie-Saga von Westwood angekündigt. Doch Operation Tiberian Sun läßt weiter auf sich warten. Erst im Sommer werden alle Fans endlich wieder in den Kampf zwischen der Bruderschaft von NOD und der Global Defense Initiative (GDI) eingreifen können. Wer neu in das Spiel einsteigen will und die Vorgänger Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt und Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot nicht kennt, kann sich über ein Handbuch freuen, das dem neuen Werk beigelegt werden soll. Darin wird auch die gesamte C&C-Geschichte noch einmal erläutert. Während Alarmstufe Rot zeitlich 60 Jahre vor dem ersten Teil angesiedelt war, setzt Operation Tiberian Sun 20 Jahre danach an.

Wir befinden uns im frühen 21. Jahrhundert. Zwar hat die GDI den Sieg über die Bruderschaft von NOD errungen, doch das Tiberium wird zu einer immer größeren Gefahr für die Erde. Und auch Kane, der für tot gehaltene Anführer der Bruderschaft, taucht wieder auf. Der Kampf gegen NOD entbrennt erneut.

Zur Wahl stehen zwei Kampagnen. Die NOD-Kampagne umfaßt eine größere Zeitspanne. Sie beginnt mit den unterirdischen Kämpfen zwischen verschiedenen Gruppierungen, die sich um die Herrschaft über die Bruderschaft von NOD streiten. In der zweiten Kampagne versucht Ihr als GDI-Commander McNeil, den NOD-Clan endgültig auszuschalten. Anders als bei den Vorgängern gibt es bei Operation Tiberian Sun keine starre Kampagnenstruktur mehr. Die NOD- und die GDI-CD enthalten jeweils 20 bis 25 Missionen.

Während die Hintergrundgeschichte linear verläuft, ist die Abfolge der Missionen nicht zwingend festgelegt. Um das Ziel des Spiels zu erreichen, muß man etwa 12 Missionen bewältigen. Jede erfüllte Aufgabe verringert den Schwierigkeitsgrad der Hauptaufgabe, allerdings ist diese Vorgehensweise zeitaufwendig. Wer will, kann deshalb Missionen überspringen und so schneller – aber schwerer – ans Ziel gelangen.



DISRUPTORPANZER
Nicht nur für die Gegner kann der Disruptor gefährlich werden. Da alle – auch eigene – Einheiten in seiner Schußlinie in Mitleidenschaft gezogen werden, sollte man den Einsatz gut planen. Über die weiße Schüssel werden seine tödlichen Strahlen verteilt. Der Panzer ist sehr schwer und groß.

DISKUSWERFER
Normale Infanteristen können Granaten nicht allzu weit werfen. Deshalb setzt die GDI jetzt gut gepanzerte Diskuswerfer ein. Ihr Wurfarm wird durch Bionik verstärkt. Zudem sind die neuen Granaten wie ein Diskus geformt und fliegen so dank ihrer Aerodynamik viel weiter.

ZECKENPANZER
Die Defensive war schon immer die Stärke der NOD, daran wird sich auch diesmal nichts ändern. Der neue Zeckenpanzer kann sich mit seinen Zangen bis zum Turm im Boden vergraben. Das macht ihn fast unverwundbar. Seine Kanone und die MG sind zudem sehr durchschlagkräftig.

HÖLLENZUNGE
Die Höllenzunge ist eine Weiterentwicklung der Flammenwerfer, die bereits im Tiberium-Konflikt eingesetzt wurden. Sie gräbt sich in die Erde ein und taucht dann blitzschnell auf. An der Seite des Panzers sind Flammenwerfer angebracht, die feindlichen Infanteristen einheizen.



Auch vor Zivilisten macht die Bruderschaft von NOD nicht halt. Ohne die Hilfe der GDI hat die Stadt keine Chance. Gelingt es, die NOD-Armee zu vertreiben, hat der GDI neue Verbündete.

WAS IST NEU?

- Explosives, blaues Tiberium
- Ionenstürme, die High-Tech-Geräte wie zum Beispiel Tarnvorrichtungen außer Gefecht setzten
- Meteoriteneinschläge, die die Umgebung mit Tiberium verseuchen
- Man kann nun Wegpunkte setzen
- Wälder können abgebrannt werden
- Nebel des Krieges
- Nachtmissionen
- Der Spieler ist stärker eingebunden und wird in den Mission-Briefings und Zwischensequenzen von einem Schauspieler dargestellt
- Eingesetzte Einheiten gewinnen an Erfahrung und können teilweise in die nächste Mission mitgenommen werden
- 13 Höhenstufen



Gegen die Lasergeschütze der NOD haben Panzer kaum eine Chance. Die Verteidigungseinheiten und -anlagen gehen im neuesten Teil von C & C gezielt gegen die GDI-Armee vor.

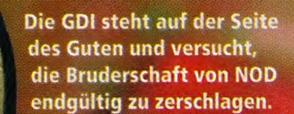


Orca-Bomber und Orca-Jäger versuchen, die Brücke in die Luft zu jagen, um den Vormarsch der NOD-Einheiten zu stoppen. Die Bomber fliegen drei Angriffe, bei denen sie je fünf Geschosse abwerfen.



Der Obelisk ist eines der neuen Gebäude der Bruderschaft von NOD. Er überragt sogar die Lasertürme, die bei Bedarf aus dem Boden schießen und kurze, schnelle Lichtbündel abfeuern.

Die Bruderschaft von NOD taucht wieder auf und auch ihr Führer Kane ist am Leben.



Die GDI steht auf der Seite des Guten und versucht, die Bruderschaft von NOD endgültig zu zerschlagen.



Zu den Einheiten der GDI gehört auch die Jumpjet-Infanterie. Beim Angriff auf die NOD-Basis beschießen die Kämpfer mit dem Raketenrucksack einen Panzer der NOD. Der Disruptor nimmt das erste Gebäude ins Fadenkreuz.



Bei Command & Conquer 3 gibt es auch Nachtmissionen. Scheinwerfer tauchen den Schauplatz in kühles Licht. Ein großes Tiberiumvorkommen in der Nähe der Basis leuchtet grünlich.



Ein nächtlicher Angriff der NOD auf die GDI-Basis. Drei Mammut-Panzer bilden die Vorhut. Scheinwerfer tauchen die Szenerie in gleißendes Licht.



Der Ionenwerfer der GDI macht das NOD-Gift-Gasraketensilo dem Erdboden gleich. Noch droht Gefahr durch den Obelisk des Lichts, der mit einem Lichtblitz eine ganze Armee zerstören kann.

Deutlich verbessert wurde die Künstliche Intelligenz des Spiels. Der Computer reagiert auf Eure Angriffe und richtet seine offensiven und defensiven Bemühungen danach aus. Ist zum Beispiel Eure Luftabwehr etwas schwächlich, könnt Ihr davon ausgehen, daß der nächste Angriff von oben erfolgen wird. Also stellt Euch darauf ein. Auch die Sammler, die im ersten Teil bei den Spielern für einiges Kopfzerbrechen gesorgt haben, verfügen nun über einen Überlebensinstinkt, so daß sie diesmal mehr Abstand zum Gegner halten. Neu ist auch, daß Eure Einheiten bei ihren Einsätzen dazulernen. Mit mehr Erfahrung verbessern sich auch ihre Fähigkeiten. Einen Teil dieser Einheiten könnt Ihr dann sogar mit in die nächste Mission hinüber nehmen.

Eine größere Rolle als bisher werden auch die Witterungseinflüsse und die Umgebung spielen. Zu den Ionenstürmen, die technischen Geräten schwer zusetzen, kommen noch Meteoritenschauer hinzu, die Zerstörung und Tiberiumkristalle verbreiten.

Eis und Schnee setzen den Truppen zu, das Gelände kann durch Sprengungen oder Brände verändert werden. All diese Neuerungen werden sicher dafür sorgen, daß auch C&C 3 wieder viele Fans für lange Zeit an den Bildschirm fesseln wird.

Patrizia Stajer

Veröffentlichung: . . . . .Sommer '99
Hersteller: . . . . .Westwood/Electronic Arts





GAMES AND MORE – alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Wir wollen wissen, welche Spiele Ihr am liebsten spielt. Schickt uns den Zeugniscoupon oder eine Postkarte mit Euren Lieblingsspielen (System nicht vergessen). Wir erstellen dann daraus für jede neue Ausgabe die aktuellen Lesercharts. Also: Greift zu Stift und Papier und schickt das Ganze an

COMPUTEC MEDIA
Redaktion
GAMES AND MORE
Kennwort Charts
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



EURE TOP 10



1 (1) **METAL GEAR SOLID**
KONAMI PS
Nichts Neues an der Spitze der Charts. Das Agentenspiel bleibt vorn.




2 (2) **ZELDA**
NINTENDO N64
Link behauptet sich auch dieses Mal gegen die starke Konkurrenz.




3 (4) **FIFA 99**
ELECTRONIC ARTS PC PS N64
FIFA kämpft sich nach vorne. Warten wir ab, ob es noch weiter nach oben geht.

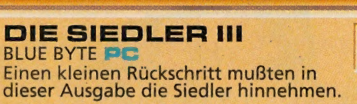




4 (6) **TUROK 2**
ACCLAIM PC N64
Turok ist auf dem Vormarsch und hat zwei Plätze gut gemacht.



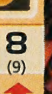
5 (3) **TOMB RAIDER III**
EIDOS PC PS
Der Trend hält leider an: Lara ist auf dem absteigenden Ast.




6 (5) **DIE SIEDLER III**
BLUE BYTE PC
Einen kleinen Rückschritt mußten in dieser Ausgabe die Siedler hinnehmen.



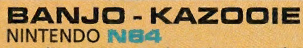
7 (-) **NEED FOR SPEED 3**
ELECTRONIC ARTS PC/PS
Der höchste Neueinstieg in die Games-and-More-Charts.

8 (9) **TEKKEN 3**
NAMCO PS
Noch kann sich das Prügelspiel in den Top Ten halten. Aber es geht abwärts.




9 (-) **GRAN TURISMO**
SCEE PS
Auch der zweite Neueinsteiger in dieser Woche ist ein Rennspiel.





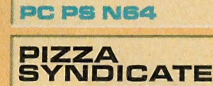
10 (7) **BANJO - KAZOOIE**
NINTENDO N64
Bandicoot ist aus den Charts gefallen, Banjo und Kazooie halten sich noch.

UNSERE TOP 3



PATRIZIA STAJER
REDAKTEURIN

1. **MARIO PARTY** – NINTENDO N64
2. **WORMS ARMAGEDDON** – MICROPROSE PC
3. **GEX 3** – EIDOS PS



UWE OSTER
REDAKTEUR

1. **DIE SIEDLER III** – BLUE BYTE PC
2. **NHL '99** – ELECTRONIC ARTS PC PS N64
3. **PIZZA SYNDICATE** – SOFTWARE 2000 PC



NERO A. KAISER
LAYOUTER

1. **DUNGEON KEEPER** – BULLFROG PC
2. **DIABLO 2** – BLIZZARD/CENDANT PC
3. **SPACE INVADERS** – MIDWAY ARCADE

HANS STROBEL
LAYOUTER

1. **FINAL FANTASY** – SQUARESOFT PS
2. **DUNGEON KEEPER** – BULLFROG PC
3. **DRIVER** – GT INTERACTIVE PS

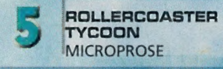
US-TOP-CHARTS

PC



1. **CIVILIZATION: CALL TO POWER** – ACTIVISION
2. **EVERQUEST** – VERANT/SNY
3. **BALDUR'S GATE** – INTERPLAY
4. **HEROES OF MIGHT & MAGIC 3** – UBI SOFT
5. **ROLLERCOASTER TYCOON** – MICROPROSE

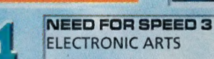
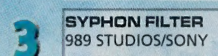


PS




1. **NEED FOR SPEED 3** – ELECTRONIC ARTS
2. **TRIPLE PLAY 2000** – ELECTRONIC ARTS
3. **SYPHON FILTER** – 989 STUDIOS/SONY
4. **MLB 2000** – 989 STUDIOS/SONY
5. **ARMY MEN 3** – 3DO

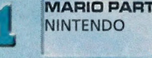



N64





1. **MARIO PARTY** – NINTENDO
2. **BEETLE ADVENTURE RACING** – ELECTRONIC ARTS
3. **INDIZIERT**
4. **ZELDA: OCARINA OF TIME** – NINTENDO
5. **ALL STAR BASEBALL 2000** – ACCLAIM



action

Auf den Action-Seiten geht es richtig zur Sache! Ob 3D-Shooter, Beat 'em Up oder Action-Adventure — in der Action-Ecke fliegen die Fetzen. Nur die besten Fighter setzen sich durch. Wer es etwas ruhiger angehen lassen will, der kann sich mit Jump&Runs die Zeit vertreiben. Alle Plattformliebhaber können dabei ihre Lauf- und Hüpfkünste unter Beweis stellen.

inhalt

8 SEITEN

eure hits

TOP 10

Platz	Vormonat	Spiel	System
1.	3	Turok 2	N64/PC
2.	1	Tomb Raider III	PC/PS
3.	8	Metal Gear Solid	PS
4.	2	Tekken 3	PS
5.	7	Unreal	PC
6.	-	Mission Impossible	N64
7.	6	Tomb Raider II	PC/PS
8.	9	Turok	N64/PC
9.	10	Half Life (dt.)	PC
10.	4	Forsaken	N64/PS/PC

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Action die Games-and-More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte Eure Hits und schickt das Ganze an Games and More.

release

Spiel	System	Termin
Descent 3	PC	Mai '99
Bugs Bunny Lost in Time	PS	Mai '99
King Pin	PC	Mai '99
Outcast	PC	Mai '99
Lode Runner	N64	Mai '99
Alien Resurrection	PS	4. Juni '99
G-Police 2	PS	25. Juni '99
DN: Zero Hour	N64	Juni '99
Syphon Filter	PS	Juli '99
Drakan	PC	Juni '99

Ihr seid schon ganz heiß auf die neuesten Action-Spiele und wollt wissen, wann die neuen Games auf den Markt kommen? Wir verraten Euch die aktuellen Erscheinungstermine der angesagtesten Projekte.

referenz

TOP 10



Platz	Vormonat	Spiel	System
1.	1	Metal Gear Solid	PS
2.	2	Tomb Raider III	PS/ PC
3.	3	Turok 2	N64/ PS
4.	4	Half-Life (dt.)	PC
5.	5	Unreal	PC
6.	6	Forsaken	PS/N64/PC
7.	7	Dark Project	PC
8.	8	Tekken 3	PS
9.	9	Colony Wars - Vengeance	PS
10.	10	Apocalypse	PS

Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Action? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr sofort wißt, welche Spiele Euch den größten Fun und die meiste Action bieten.



WARPATH: JURASSIC PARK

Kampf der Giganten. In Warpath: Jurrasic Park bekämpfen sich die riesenhaften Urzeitechsen zu dramatischer Musik.

Steven Spielbergs Jurassic-Park-Filme zählen zu den erfolgreichsten Filmserien der 90er Jahre, so daß Videospiel-Umsetzungen stets die logische Konsequenz waren. Da ein eventueller dritter Teil des Filmes wohl noch lange auf sich warten läßt, beschloß der Lizenzhalter Dreamworks (von Steven Spielberg gegründet), aus der attraktiven Lizenz erneut Kapital zu schlagen.

Im Gegensatz zum hüpflastigen Vorgänger Verlorene Welt handelt es sich bei Warpath: Jurassic Park um ein reinrassiges Prügelspiel, bei dem sich zwei Dinosaurier in klassischer Beat-em-Up-Manier stets gegenseitig zerfleischen. Insgesamt 14 dieser Schreckensechsen werden den Weg in den Rechner finden, darunter auch der T-Rex, der Gigantosaurus, der Compy, der Triceratops sowie der Styrcal.

Während man sich bei der optischen Gestaltung streng an die „Vorlage" hielt und Experten befragte, mußten die Designer beim Kampfverhalten und den Aktionsmöglichkeiten natürlich schummeln, damit ein Prügelspiel mit gut ausbalancierten Charakteren entstehen konnte. Normalerweise würde sonst ein Pflanzenfresser wie der Triceratops beim Anblick eines T-Tex schnell das Weite suchen, anstatt sich dem Kampf zu stellen. Jede Urzeitechse wurde mit einem reichhaltigen Arsenal an Tritten, Schwanzschlägen und vor allem Bißattacken ausgestattet, die man miteinander kombinieren kann.

Eine ganze Reihe von Spielmodi stehen zur Verfügung: Arcade, Survival, Vs., Practice, Team sowie die neuartige Rage-Variante, bei der Ihr auf spezielle Supermoves Zugriff habt. Außerdem gibt es einen lehrreichen Gang durch ein virtuelles Museum, damit Ihr Näheres zu den faszinierenden Urzeitechsen erfahrt. Zum Abschluß noch ein Wort zur Technik! Grafisch ist Warpath: Jurassic Park fein gemacht. Mit viel Aufwand wurden Dinos und Texturen erstellt. Der musikalische Bereich ist ebenfalls aufwendig, da sich die bombastische Filmmusik stets der jeweiligen Situation anpaßt: Sobald Eure Energie sich dem Ende zuneigt, spielt das virtuelle Orchester noch dramatischer auf.

Uwe Oster/Patrizia Stajer

Hersteller: ....Dreamworks/ Black Ops/Electronic Arts
Veröffentlichung: ....Herbst '99

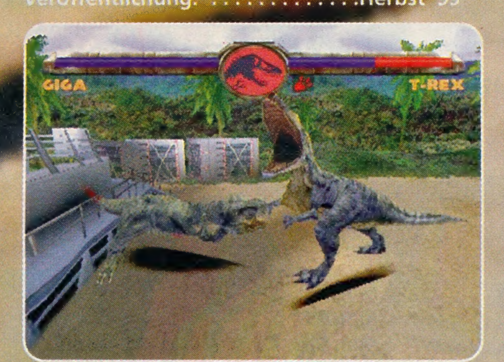


Sämtliche Schauplätze im Jurassis-Park-Spiel, wie auch diese Kuppel, sind bereits aus den beiden Filmvorlagen bekannt.

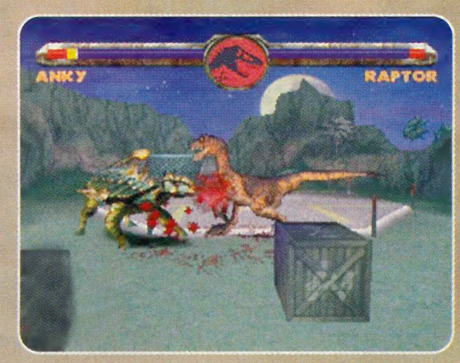


Herumstreunende Menschen dienen als Energielieferanten und Leckerbissen, sind aber aufgrund ihrer hohen KI nicht einfach zu packen.

Der klassische Zweikampf T-Rex gegen Raptor kann auch bei Warpath nachgespielt werden.

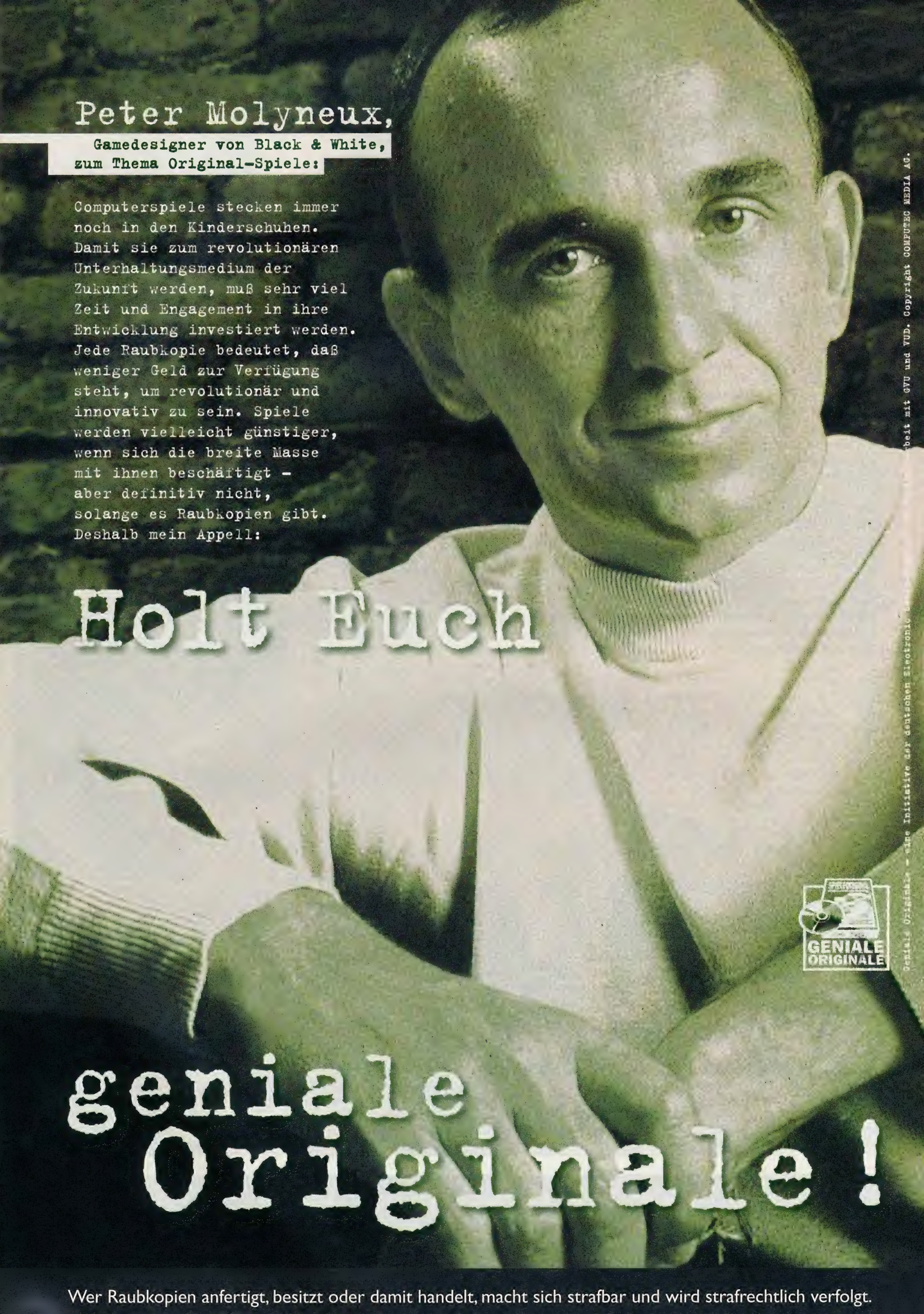


Schmerzhaft: Der T-Rex beißt sich am Arm seines Opfers fest und schüttelt es wild herum.



Pixel-Blut spritzt vor allem nach einer Bißattacke heftig und bleibt als Lache liegen.

>> Mit Storm entwickelt Buka Entertainment, vor allem für das Strategie-Rollenspiel Rage of Mages bekannt, ein neues Actionspiel. Als PC-Pilot fliegst Du in futuristischen Jägern drei Kampagnen, die aus rund 60 Missionen bestehen.<<


Peter Molyneux,
Gamedesigner von Black & White,
zum Thema Original-Spiele:
Computerspiele stecken immer noch in den Kinderschuhen. Damit sie zum revolutionären Unterhaltungsmedium der Zukunft werden, muß sehr viel Zeit und Engagement in ihre Entwicklung investiert werden. Jede Raubkopie bedeutet, daß weniger Geld zur Verfügung steht, um revolutionär und innovativ zu sein. Spiele werden vielleicht günstiger, wenn sich die breite Masse mit ihnen beschäftigt - aber definitiv nicht, solange es Raubkopien gibt. Deshalb mein Appell:
Holt Euch geniale Originale!
GENIALE ORIGINALE
Geniale Originale - eine Initiative der deutschen Electronic
beit mit GVU und VUD. Copyright COMPUTEC MEDIA AG.
Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.



OMEGA BOOST

Die Stahlmonster gönnen Dir keine Pause.



[illegible] optisch voll überzeugen. Einiges davon gab es so auf der PlayStation noch nicht zu sehen. Die Konkurrenz wird nachziehen müssen.

Schon das tolle Intro läßt ahnen, was in Omega Boost steckt. Bereits zu Beginn geizen die Entwickler nicht mit spektakulären Effekten. Und es kommt noch besser. Großartig neue Spielideen hat der Weltraum-Shooter zwar nicht zu bieten, die Grafik und die tolle Steuerung heben das neueste Projekt von SCEE jedoch deutlich von den meisten anderen Action-Knallern ab.

Die gegnerischen Roboter, Raumschiffe und Raketen sind zum Teil so riesig, daß sie den Bildschirm fast sprengen. Die Explosionen nach einem Treffer sind super umgesetzt. Man hat das Gefühl im Kino zu sitzen. Und dann die Effekte! Gegner schießen urplötzlich aus dem Sand des Wüstenplaneten hervor, Unwetter ziehen vorbei, Trümmer und Funkenregen ergießen sich über die Kampfplätze.

Und auch der Sound paßt perfekt zum Schlachtgetümmel. Die erstklassige Steuerung macht die Kämpfe Eures Roboters gegen die feindlichen Einheiten zu einem echten Erlebnis. Ihr rast die ganze Zeit von einem Stahlungetüm zum nächsten und versucht es möglichst schnell der Altmetallverwertung zuzuführen, langweilig wird es trotzdem nicht. Wenn Ihr einen Feind mit der Zielvorrichtung nur streift, richten sich Eure Fadenkreuze perfekt auf dessen empfindliche Stellen aus. Dank Boost-Antrieb und Analog-Controller übersteht Ihr auch die heftigsten Schlachten ohne entscheidenden Energieverlust. Fair bleibt es auch, weil der 3D-Kompaß an Bord Eures Roboters und die Scan-Taste, mit der Ihr Euch automatisch in eine günstige Position gegenüber den Angreifern bringt, die Orientierung während der heftigen Kämpfe erleichtern.

Nachdem Ihr Feindformationen, Zwischengegner und Endgegner zu Blech verarbeitet habt, wird Euer Können als Pilot bewertet. Nur wer hier gut abschneidet, kann auf dem nächsten Level mit einer noch größerer Antriebskraft seines Roboters rechnen.

Schade, daß wir uns noch einige Wochen gedulden müssen, bis wir uns alle dem Grafik- und Geschwindigkeitsrausch von Omega Boost hingeben können.

Patrizia Stajer

Veröffentlichung: ....23. Juli'99
Hersteller: ....SCEE



Der feindliche Roboter steuert genau auf Dich zu. Hoffentlich kannst Du ihn mit Deinen Waffen noch rechtzeitig aus dem Weg räumen.



Je mehr Raketen im von Euch angesteuerten Ziel einschlagen, desto gigantischer und spektakulärer fallen die folgenden Explosionen aus.



Die roten Laserringe, die die Raumstation aussendet, sind gefährlich. Wenn Du nicht rechtzeitig ausweichst, wird es böse für Dich enden.



Richtig zu zielen ist nicht allzu schwer. Wenn Du den Gegner mit dem Fadenkreuz streifst, richten sich die Fadenkreuze automatisch aus.

NEWS

>>Rainbow Six erhält eine Fortsetzung. Der Action-Strategie-Mix mit Rogue Spear s
16 Levels sind geplant. >> Ab Juni soll die Mission-CD zu Unreal erhältlich sein
ler- und sechs Mehrspielerkarten auf. >> Manfred Lehman, Synchronstimme von Bruc

hot and fresh..hot a

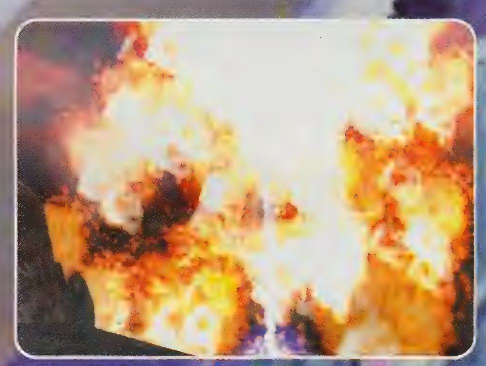
TURRICAN 3D

Der Einzelkämpfer wagt den Sprung von der zweiten in die dritte Dimension.




Getrennte Welten wie bei den vorangegangenen Spielen wird es bei Turrican 3D nicht mehr geben. Stattdessen bauen die Levels, in denen Ihr Euch bewegen werdet, direkt aufeinander auf.


Turrican hinterläßt verbrannten Boden. Einige seiner Feinde werden ihn nach dieser durchschlagenden Aktion nicht mehr belästigen.


Die Explosionen in Turrican 3D sehen absolut realistisch aus. Mächtige Waffen verursachen eben auch gigantische und sehenswerte Explosionen.


Die verschiedenen Waffensysteme könnt Ihr diesmal manuell aussuchen und auch aktivieren.

Turrican, einziger Überlebender einer Spezialeinheit, kämpft sich schon seit Jahren durch zweidimensionale Computerwelten. Sein neuestes Abenteuer erstrahlt nun erstmals vollständig in 3D. Besonders die Umgebungen für Turricans Kampf gegen das Böse sollen extrem realistisch wirken. Programmierer Manfred Trenz hat sich deshalb mit den Leuten von AllVision zusammengetan, die eigentlich für die Baubranche Multimediapräsentationen erarbeiten.

Dementsprechend ausgefeilt sind die Konstruktionen und Levels der Action-Saga. In der Tomb-Raider-Perspektive macht Ihr Euch auf in den Feldzug gegen das Böse. Turricans Kampfanzug ist mit etlichen Waffen versehen und im Laufe des Spiels entdeckt Ihr verborgene Kisten, in denen Ihr Waffenextras findet.

Auch durch den Sieg über Eure Feinde könnt Ihr Eure Waffensysteme weiter aufstocken.

Für die Steuerung haben sich die Entwickler Mario 64 zum Vorbild genommen. Das heißt Euer Held kann sich frei im Raum bewegen und Ihr werdet ihn immer im Blick haben. Die Kamera ist so ausgelegt, daß sie immer versucht, den bestmöglichen Blickwinkel auf das Geschehen einzunehmen.

Auf seinem Weg durch die verschiedenen Levels wird Turrican aber nicht nur Jagd auf seine Gegenspieler machen, sondern auch kleinere Rätsel zu lösen haben. Zudem hat er die Möglichkeit, Objekte wie zum Beispiel ein Raumschiff für sich zu nutzen.

Bei den Waffensystemen setzen die Entwickler auf Größe. Allerdings ist ihr endgültiges Aussehen – wie auch das der Gegner und Spielfiguren – noch nicht festgelegt. Bis zum Erscheinen des Spiels kann sich am jetzigen Aussehen des Spiels also noch einiges ändern.

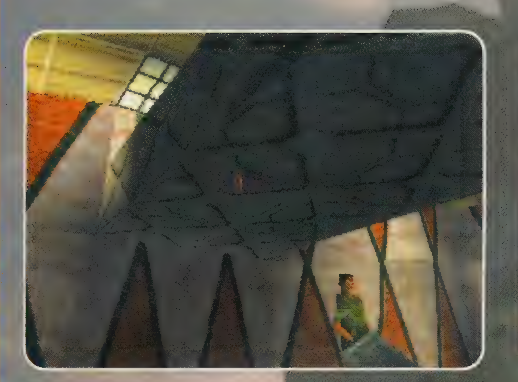
Patrizia Stajer

Veröffentlichung: ....Dezember '99
Hersteller: ....Rainbow Arts/THQ

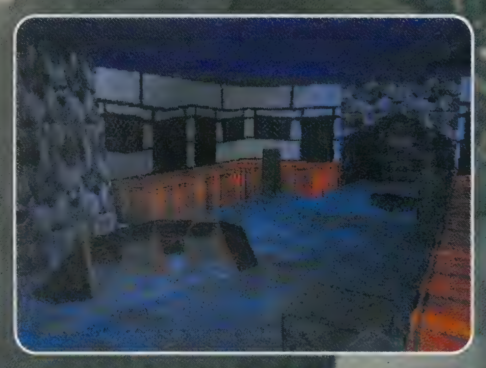
ll realitätsnäher als Teil 1 werden. Neue Waffen, Wettereffekte, 18 Missionen und
Return to Na Pali wartet mit drei weiteren Gegnern, neuen Waffen, zwölf Einspie-
Willis, wurde als Sprecher für die deutsche Ausgabe von Outcast gewonnen. <<

RAINBOW SIX

Mit einer Anti-Terror-Einheit geht Ihr auf Jagd nach Terroristen, Drogenbossen und Erpressern. Als Befehlshaber der Truppe braucht Ihr gute Nerven und strategisches Geschick.


Dieser Bunkerkomplex umfaßt sogar Brücken. Durch die Deckenöffnung schimmert Tageslicht.


Die Kampagne führt auch durch große Hallen. Doch Vorsicht! Der Feind kann überall lauern.


Ein großer Außenbereich verbindet die einzelnen Gebäude der Industrieanlagen und Landsitze.

Als Vorlage für Rainbow Six diente der gleichnamige Roman von Bestseller-Autor Tom Clancy. Der wurde berühmt durch Bücher wie „Jagd auf Roter Oktober" oder auch „Das Kartell". Bemerkenswert an Tom Clancy's Werken ist dabei die geschickte Verknüpfung einer fiktiven Geschichte mit realen Hintergründen. Und genau dieser starke Bezug zur Realität macht Rainbow Six so bemerkenswert und schweißtreibend spannend.

Das sieht man schon bei der Missionsvorbereitung. Bevor man sich nämlich ins Getümmel stürzen und den Gesetzlosen den Garaus machen kann, muß man zunächst ein schlagkräftiges Team zusammenstellen. Dabei sind alle Aspekte des Einsatzes zu beachten. Man braucht Sprengstoffexperten genauso wie gute Schützen. Dann folgt die Bewaffnung des achtköpfigen Anti-Terror-Teams. Von der Schrotflinte über das M16 bis zu Sprengstoffen habt Ihr ein reichhaltiges Arsenal zur Verfügung. Zuletzt legt Ihr anhand eines Gebäudeplanes noch fest, von wo aus die Truppe ihren Einsatz beginnen soll.

Im Wechsel steuert Ihr die Mithlieder der Einheit. Je nach Auftrag führt Euch der Job auf einen Flughafen, eine Schweizer Bank oder eine chemische Fabrik. Teamwork ist entscheidend: Geht Ihr mit einer Figur eine Treppe hinauf zu einer verschlossenen Tür, schaltet Ihr auf einen zweiten Kämpfer um und schickt ihn durch ein Fenster ins Innere des Gebäudes. Die jeweilige Umgebung seht Ihr immer mit den Augen des ausgewählten Charakters. Geduckt rückt Ihr vor, sichert nach allen Seiten und haltet die Augen offen, denn die Anlagen sind gut gesichert und Fehler können leicht tödlich für die Figuren enden.

Redstorm Entertainment stellt die Schauplätze in einer ausgewogenen Grafik mit vielen Details dar. Auch der Sound überzeugt. So hört man beispielsweise deutlich das typische Klicken, wenn bei einer Waffe das Magazin gewechselt wird. Apropos Munition: Da diese begrenzt ist und schon ein Treffer tödlich sein kann, ist ein erhöhter Adrenalinspiegel von der ersten Minute der Mission an garantiert.

Während Grafik und zahlreiche Animationsstufen eher eine begleitende Rolle spielen, sind Musik und die \authentische Soundeffekte für die Atmosphäre von großer Bedeutung. In der Summe vermitteln diese Details das Gefühl, tatsächlich an einem Häuserkampf teilzunehmen, frei nach dem Motto: Mittendrin statt nur dabei. Werden die Möglichkeiten des Analog-Controllers ausgereizt und das Gegnerverhalten optimiert, könnte Rainbow Six ein echter Chartbreaker und Bestseller werden.

Patrizia Stajer/Uwe Oster

Hersteller: ....Redstorm Entertainment
Veröffentlichung: ....4. Quartal '99

>>Die Sierra Studios haben für Ende des Jahres unter dem Titel Opposing Force
schungseinrichtung zurück, diesmal aber nicht als Gordon Freeman, sondern als S
er militärischer, experimenteller und außerirdischer Waffen konfrontiert. Es gi

hot and fresh...hot a



Die detailgetreue Darstellung der Umgebung vermittelt eine sehr gute Atmosphäre. Auch kleinere Details werden gut dargestellt.



Wichtige Knotenpunkte werden stark gesichert. Außerdem nimmt das Reaktionsvermöge der Wachposten im Verlauf des Spiel immer mehr zu.



Die Häuserfronten und Skylines, die durch die Fenster zu sehen sind, sollen den Eindruck einer zusammenhängenden Umgebung erzeugen.



[illegible] im Spiel geschickt zwischen den Teammitglied[illegible] kann man [illegible] verschiedenen Blickwinkeln heraus verfolg[illegible]



Häuserkampf pur. Geschickt tastet Ihr Euch durch die Gänge und Treppenhäuser, die Waffe im Anschlag und immer bereit, zu schießen.

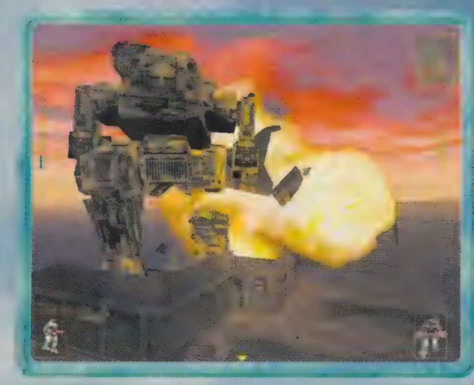
eine Zusatz-CD für Half-Life angekündigt. Der Spieler kehrt zur Blackmesa-For-
ldat. Weil er auch die Gegenseite übernehmen darf, wird er mit einer Menge neu-
t noch mehr Interaktion, eine neue Alienrasse und weitere Mehrspielerkarten. <<

nd fresh...hot and fr

PC

MECHWARRIOR 3

Der Kampf der Kolosse: MechWarrior 3 bietet ein explosives Vergnügen mit Tiefgang.



Häuser sind für die 100 Tonnen schweren Diashi kein Hindernis. Sie stampfen die Gebäude in Grund und Boden.



Die Basis wird hart umkämpft: Am Cock[illegible] zeigen sich bereits deutlich die Spuren [illegible] Gefechts mit dem Metallriesen.

Dieser Panzer verabschiedet sich nach einem direkten Lasertreffer auf den Schrottplatz.



SPIELSPASS 84%

MechWarrior 3

Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	11. Juni '99
Preis:	ca. DM 90,-
Spieleranzahl:	1-8
Genre:	Action

N64 · PS · **PC** · GB · CGB · DC

+ Coole Atmosphäre, große Auswahl an Waffen und Kampfkolossen
− Die Grafik ist nicht so berauschend, die KI zu schwach, Steuerung für Anfänger schwierig

Altersfreigabe: **Ab 16 Jahren**

Grafik: 79%

Sound: 85%

Die Hintergrundgeschichte zu MechWarrior basiert auf einem Brettspiel, das weltweit eine große Fangemeinde hat. Nunmehr erscheint der dritte Teil der Computerumsetzung. Wir schreiben das 31. Jahrhundert. Kriege werden durch die BattleMechs geführt, bemannte Kampfmaschinen, die auf kräftigen Säulenbeinen über die Schlachtfelder stolzieren. In vier Übungsmissionen kann sich der Spieler mit der etwas schwierigen Steuerung der Metallungeheuer vertraut machen. Und dann geht's mit insgesamt 20 Missionen zum Kampf. Der Spieler steuert eines der Ungetüme für die Innere Sphäre im Kampf gegen den Smoke-Jaguar-Clan.

Zunächst wählt der Spieler die Landschaft und eine von fünf verschiedenen Spielvarianten aus. Anschließend, nachdem der Chef einen Auftrag mittels Landkarte und kurzer Videosequenz erteilt hat, rüstet man seinen Mech aus und beginnt sein erstes Duell. Dabei spielt die richtige Bewaffnung eine entscheidende Rolle.

Soundtechnisch bietet MechWarrior 3 dramatische Musikstücke und dazu fetzige 3D-Effekte. Landschaftlich präsentiert sich das Spiel dagegen recht karg. Dafür allerdings gibt es viele nette Details wie Fußspuren, Schrammen in der Cockpitscheibe, Rauch oder Staubwirbel. Die KI (Künstliche Intelligenz) der Computergegner läßt etwas zu wünschen übrig. Die Steuerung ist recht komplex, daher für Anfänger zunächst schwierig zu meistern, genauso wie der recht hoch angesiedelte Schwierigkeitsgrad. Die coole Atmosphäre entschädigt hierfür aber und so ist MechWarrior 3 ein solides, gutes Spiel für Action-Fans.

Uwe Oster

QUICKCHECK

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

SPIELSPASS 73%

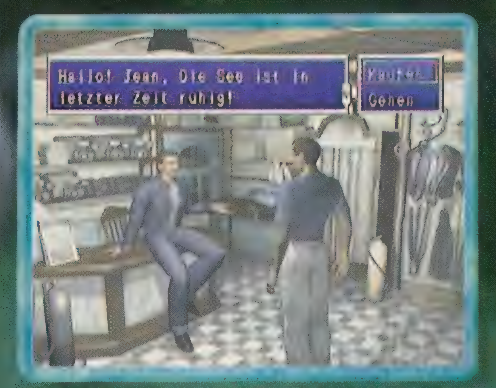
PC Im Grunde geht es nur darum, die Metropolen dieser Welt möglichst effektiv und nachhaltig in Schutt und Asche zu legen. Das mutet vielleicht etwas seltsam an, aber kann durchaus eine Menge Spaß machen. Mit einem von drei zur Auswahl stehenden, kraftstrotzenden Monstern beginnt man sein zerstörerisches Werk. Man muß dabei mehrere Kontinente und Städte heimsuchen, um die Figuren des Arcade-Vorläufers – Ralph, George und Lizzy – zu befreien. Mit kraftvollen Tritten, Schlägen und Kombos zerlegt man nach und nach die ausgesuchten Großstädte dieser Welt. Unterwegs sammelt man Extras auf oder durchläuft schön gemachte Bonus-Stufen. Die Comic-Grafik von Rampage 2 Universal Tour ist witzig und cool gemacht.

Hersteller:	GT Interactive
Genre:	Action
Preis:	ca. DM 99,-
Veröffentlichung:	30. Mai '99

DIVER'S DREAM

PS

Auf gefährlicher Schatzsuche im Pazifik.



An Land kommst Du in Kontakt mit den Inselbewohnern, die Dir Aufträge und wichtige Informationen geben.



Unter Wasser lauern gefährliche Fische. Vor diesem Tigerfisch solltest Du Dich in Acht nehmen, er ist giftig.



In den Geschäften auf der Insel versorgst Du Dich mit dem Equipment für Deine Unterwasserabenteuer.



Auf der eingeblendeten Karte [illegible] wo Du Deinen nächsten Tauchgang [illegible]



In den Tiefen des Ozeans liegt das Wrack des Luxusliners Gigantic Matilda. Schatzsucher stürzen sich ins dunkle Naß, um die Schätze, die in dem gesunkenen Schiff verborgen sind, zu bergen. Doch das Meer ist unerbittlich, keiner der Taucher kehrt lebend zurück.

Nur Du wagst Dich noch in die bedrohlichen Tiefen des Südpazifik. Als Abenteurer Jean machst Du Dich auf den Weg zu einer Südseeinsel, um von dort aus Dein gefährliches Unterfangen in Angriff zu nehmen. Doch noch fehlen Dir die finanziellen Mittel, um nach den Schätzen tauchen zu können.

Deshalb nimmst Du kleinere Aufträge der Inselbewohner an und machst Dich für sie auf die Suche nach Bergegut, das auf dem Meeresboden herumliegt. Erst wenn Du Deine Finanzen dadurch gehörig aufgestockt hast, kannst Du Dir die teure Tauchausrüstung zulegen und auch in größerer Tiefe nach den 160 Schätzen suchen, die es in Diver's Dream zu entdecken gibt. In Gesprächen mit der einheimischen Bevölkerung erhältst Du wichtige Informationen und neue Aufträge oder wickelst Geschäfte ab. Unter Wasser suchst Du nach Gegenständen, die Dich bei Deiner Mission weiterbringen. Doch die 3D-Welt des Pazifiks ist nicht ungefährlich. Quallen, gefährliche Fische wie der Killerhai oder der giftige Tigerfisch und herabfallende Steinbrocken können Deiner Gesundheit arg zusetzen.

Zum Glück ist Jean ein geschickter Taucher, der sich durch schnelle Drehungen und Schwimmbewegungen aus der Gefahrenzone bringt. Manchmal gibt es dabei allerdings Probleme, denn die Steuerung des Tauchers weist doch einige Schwächen auf. Oft macht einem auch die Kameraführung einen Strich durch die Rechnung.

Unzählige Male versperren Steine die Sicht oder die Kamera zoomt nicht nahe genug an Jean heran, so daß man Gefahren nicht rechtzeitig erkennen kann. Während die Unterwasserwelt liebevoll gestaltet ist und wirklich die Lust am Tauchen weckt, wurde an der Umsetzung der Landgänge gespart. Sie laufen immer gleich ab, so daß relativ schnell Langeweile aufkommt. Der Spielspaß hält sich also in Grenzen.

Patrizia Stajer

QUICKCHECK

WILD METAL COUNTRY

spielspass 62%

PC

Was an Wild Metal Country am meisten auffällt? Nun, die Grafik ist recht bunt geraten. Ansonsten gibt es nicht viel Bemerkenswertes. Wie schon bei Lemmings und GTA hat DMA Design in die Optik eher wenig investiert. Vor allem die Planetenoberflächen sind recht karg geraten. Auch das Spielprinzip ist relativ simpel. Mit einem gepanzerten Fahrzeug versuchst Du, die Herrschaft auf dem Planeten des Tehric-Systems erobern, indem Du die feindlichen Kampfmaschinen zerstörst und Energiekapseln sammelst. Wenn Du acht Container fertig hast, wirst Du automatisch auf den nächsten Level gebeamt. Aus der Luft wirst Du mit Munition und neuen Waffen versorgt. Letztlich ist das einzige Ziel des Spiels, Deine Feinde abzuschießen und deren Geschützen auszuweichen. Für langen Spielspaß taugt das nicht.

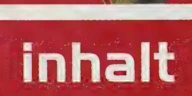
Hersteller: DMA Design/Gremlin
Genre: Action/Rennspiel
Preis: ca. 80,- DM
Veröffentlichung: Mai `99


Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die
genialsten Strategien, geheimsten Kniffe
und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,
kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes
und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –
dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:
umfangreiche Tests, News und Previews der
aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:
das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke
Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?
Sagenhafte DM 3,90 monatlich!
N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!
Ich wollt, ich wär' ein Mario.
6/99 Ausgabe 25 DM 4,99
DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME
N-ZONE
NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME B
NUR DM 3,90 DIE NR. 1
20 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN
GOEMON 2
CASTLEVANIA
DONKEY KONG 64
Sensationelle Bilder: Die 64 Bit-Version des SNES-Klassikers
Im Vorabtest
STAR WARS EPISODE I
Getestet: Der N64-Rennspielhit zur Kinosensation!
2 RIESENPOSTER: SUPERMAN + SHADOWGATE 64
Das meistgekaufte Nintendomagazin!
COMPUTEC MEDIA AG, Illustration: O. Schneider

adventure

Kombinationsgabe und Geschick sind gefragt in unserem Action-Adventure- und Rollenspielteil. Zahllose Geheimnisse gibt es zu lüften, anspruchsvolle Missionen zu lösen, verwirrende Rätsel zu entwirren und pfiffige Aufgaben zu bewältigen. Hier können sich alle cleveren Sherlock Holmes, Elfen, Zwerge und Magier nach allen Regeln der Kunst austoben.

inhalt



6 SEITEN

TOP 10 eure hits



1.	1	Zelda: Ocarina Of Time	N64
2.	2	Final Fantasy VIII	PS
3.	4	Baldur's Gate	PC
4.	5	Silent Hill	PS
5.	3	Banjo-Kazooie	N64
6.	–	Super Mario 64	N64
7.	6	Final Fantasy VII	PS
8.	8	Diablo	PC
9.	7	Fallout 2	PC
10.	9	Wild Arms	PS

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Adventure die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

release

Master of Monsters	PS	Mai ´99
Silver	PC	Mai ´99
Tunguska	PS	Juni ´99
Soulblighter	PC	Juni ´99
Dark Messiah	PS	Juni ´99
Techno Mage	PC	Juli ´99
Shadow Man	PS/PC/N64	August ´99
Techno Mage	PS	September ´99
Hype: The Time Quest	N64	1999

Ihr seid auf der Jagd nach neuen Rätseln und Abenteuern? Ihr wartet auf interessante Missionen und unentdeckte Geheimnisse? Wir verraten Euch schon jetzt, wann die coolsten Neuigkeiten auf den Spielemarkt kommen.

TOP 10 referenz



1.	1	Zelda: Ocarina Of Time	N64
2.	2	Final Fantasy VII	PS
3.	3	Super Mario 64	N64
4.	4	Banjo-Kazooie	N64
5.	5	Guardian's Crusade	PS
6.	6	Grim Fandango	PC
7.	7	Wild Arms	PS
8.	8	Breath of Fire III	PS
9.	9	Diablo	PC/PS
10.	10	Baldur's Gate	PC

Die Adventures mit den besten Wertungen in Games and More? Hier seht Ihr alle unsere Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Abenteuer und Action bieten.



LEGEND OF KARTIA

Magie bestimmt das Leben auf unserem Planeten vor 1000 Jahren. In der Rolle von Toxa Classico oder seinem weiblichen Gegenstück Lacryma Christi bekommst Du es mit finsteren Gestalten zu tun.

Eine wichtige Rolle spielen in Legend of Kartia die magischen Karten. Werden sie mit den Essenzen von Seide, Mithril oder der des Lebensbaumes zusammengebracht, entfalten Zaubersprüche ihre Wirkung. Das machen sich Deine beiden Helden zunutze, aber leider tun das auch die bösen Mächte. Nachdem Du Deine Handlungsmöglichkeiten in einer Einführung erklärt bekommen hast, kannst Du loslegen.

Die Schlagkraft Deiner Waffen ist abhängig von den Hitpoints auf Deinem Konto. Mitentscheidend ist aber auch, in welcher Position Du dem Gegner gegenüberstehst und ob Du die geeignete Schutzausrüstung (Helm, Rüstung, Stiefel) angelegt hast.

Beim Nahkampf solltest Du das Schwert wählen, befindest Du Dich gegenüber Deinem Feind in einer erhöhten Position, empfiehlt sich, die Streitaxt. Und wenn Dein Gegenüber dich überragt, solltest Du es mit der Lanze versuchen. Gute Dienste leisten auch die Zaubersprüche, die Urgewalten wie Feuer oder Wasser heraufbeschwören können. Wenn Du die richtige Formel weißt, kannst Du zudem Waffen und sogenannte Phantome herbeizaubern. Diese Phantome sind Monster, die Deinem Feind heftig zusetzen.

Strategische Überlegungen spielen bei Legend of Kartia eine große Rolle. Die Aufstellung der Parteien während der Kämpfe ist festgelegt. Du mußt also genau überlegen, wie Du Deine Spielfigur in eine günstige Kampfposition bringst. Am besten nimmt man sich zuerst den bedrohlichsten Gegner vor. Der Schlagabtausch selbst ist dank der gelungenen Steuerung kein Problem.

Zwischen die Kampfszenen wird die Hintergrundgeschichte von Legend of Kartia durch ausführliche Gespräche unter den Hauptfiguren vorangetrieben. Eine simple Steuerung, eindeutige Kampfwertungen und die einfache, aber zweckdienliche grafische Umsetzung machen Legend of Kartia zu einer ansprechenden Kombinationg aus Rollenspiel und Strategie.

Patrizia Stajer

Veröffentlichung: ....Juni '99
Hersteller: ....Konami



Einer der Zaubersprüche entfesselt einen Feuerzauber, der zum Beispiel Bäume verbrennt, aber auch Euren Gegnern zusetzt.



In diesem Zweispieler-Modus (2 Player Phase) tretet Ihr gegen einen Mitspieler an, wobei jeder eine bestimmt Aufgabe erfüllen muß.



Immer wieder sind Gespräche zwischen den Charakteren in das Spielgeschehen eingefügt, die die Hintergrundgeschichte weiterführen.



An den blauen Feldern könnt Ihr sehen, welchen Aktionsradius die jeweilige Spielfigur zur Verfügung hat.

>>Im Frühjahr 2000 kommt Arcatera, ein Adventure der Kölner Firma Westka Entertainment, auf den Markt. Es wird zehn verschiedene Spielenden geben, die innerhalb von drei in Echtzeit berechneten „Spielwochen" erreicht werden müssen. <<

hot and fresh...hot a



MERIDIAN59
DARK AUSPICES

Das Abenteuer geht weiter. Die Online-Spielewelt von Meridian59 ist wieder größer geworden.

Dark Auspices ist bereits das dritte Update des Online-Rollenspiels Meridian59. Von Version zu Version wurde die Spielewelt größer und reichhaltiger. Auch Dark Auspices bietet den Rollenspielern wieder einiges Neues: Herzog Kalior ist tot, ermordet. Sein Neffe Akardius greift nach der königlichen Macht. Doch Rebellenführer General Jonas D'Accor und die Prinzessin wollen das verhindern. Die von den Spielern gesteuerten eigenen Helden erwarten neue Monster, Aufgaben und Areas. Das Leben in Meridian ist gefährlich. Hinter jeder Ecke kann eine schreckliche Kreatur oder ein Feind lauern.

Wie immer ist der Client zu dem Spiel auf der CD der PC-Games und PC-Action zu finden. Nach Installation der rund 80 MB kann man sich mittels Internet in Meridian einloggen und an dem Rollenspiel-Abenteuer teilnehmen. Wer nicht gleich das Update spielen möchte, der kann auch in der Urfassung Tal der Trauer beginnen und dort erste Erfahrungen sammeln.

Grafisch wurde Meridian59 wieder etwas aufgepeppt. Das Spiel- und Steigerungssystem ist ausgeklügelter und vielfältiger geworden. Allerdings bestehen noch einige ärgerliche Bugs, an denen noch fieberhaft gearbeitet wird. Weitere Infos findet Ihr auch unter http://www.gamesonline.de

Uwe Oster

Hersteller: 3DO
Veröffentlichung: ....Erhältlich

Der Ork-Boss (links) und ein Avar-Krieger. Harte Gegner und lebensgefährlich für unerfahrene Abenteurer.



An Monstern, die es zu bekämpfen gilt, herrscht kein Mangel in Meridian.

LEGEND OF LEGAIA

Final Fantasy ist nicht zu schlagen, doch auch dieses Rollenspiel ist einen Blick wert.

Im Intro könnt Ihr die Figuren aus Legend of Legaia bewundern. Die Bildqualität der einleitenden Sequenzen ist sehr gut.

Gegen Ende des Jahres bricht für alle Rollenspiel-Fans eine gute Zeit an. Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe Final Fantasy VIII empfohlen haben, stellen wir Euch diesmal Legend of Legaia vor, das ursprünglich auch noch in diesem Jahr erscheinen sollte. Um aus dem langen Schatten von Final Fantasy herauszutreten, wird der Veröffentlichungstermin aber höchstwahrscheinlich ins nächste Jahr verschoben.

Dabei braucht sich das neue Rollenspiel von Sony Computer Entertainment wirklich nicht zu verstecken. In der Rolle des jungen Vahn bekommt Ihr es mit den Seru zu tun. Geheimnisvoller Nebel hat dieses ehemals friedliche Volk aggressiv werden lassen.

Nur durch eine Stadtmauer können sich die Menschen vor dem Nebel und ihren gefährlichen Nachbarn schützen. Außer den Jägern traut sich niemand, den Schutz der Mauern zu verlassen. Auch Vahn will Jäger werden. Doch eines Nachts durchbrechen Monster den schützenden Wall und die Seru fallen in die Stadt ein. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf. Die Genesis-Bäume, von denen ein Exemplar auch in der Dorfmitte wächst, sind die einzige Rettung vor dem Nebel. Vahn macht sich auf die Suche nach diesen Bäumen, um den Nebel für immer zu vertreiben. An seiner Seite kämpft ein Ra-Seru, das nicht unter dem Einfluß des Nebels steht. Und schon bald betritt ein weiteres Partymitglied die Bildfläche: Noa. Auch sie wird von einem weiteren Ra-Seru unterstützt. Diese gesprächigen Kreaturen sind im Spielverlauf von großem Nutzen, da Ihr über sie an neue Zaubersprüche herankommt.

Bei den Kampfszenen zeigt sich eine gewisse Nähe zu Beat-'em-Up-Spielen. So könnt Ihr zum Beispiel die Ziele Eurer Schläge vorher wählen oder Hyper Arts, die den Special Moves entsprechen, aktivieren.

Diese Hyper Arts könnt Ihr aus Büchern lernen oder durch Zufall herausfinden. Seid Ihr bei so einem Angriff erfolgreich, wird der Hyper Art automatisch gespeichert. Die Grafik des RPG ist gelungen und vor allem die Gestik und Mimik der Polygonfiguren hauchen dem Spiel Leben ein. Die Spielgrafik wird komplett in Echtzeit berechnet. Während der Soundtrack sehr hörenswert ist, beschränkt sich die Sprachausgabe leider nur auf die Kampfszenen.

Patrizia Stajer

Hersteller: . . . .Sony Computer Entertainment
Veröffentlichung: . . . . .tba.

>>Interplay hat verlauten lassen, daß es im August noch ein weiteres Add-On zu Bal
lity die Veröffentlichung von Nocturne. Das Action-Adventure läßt Werwölfe, Vamp
werden und die Welt von diesen finsteren Gestalten zu befreien. >> Infogrames hat

hot and fresh...hot a



Raziel hat gegenüber seinen Feinden einen großen Vorteil: Er kann von der materiellen in die Spektralwelt wechseln, wo er unsterblich ist.

Ebenso wie Schläge können auch die Hyper Arts kombiniert werden. Voraussetzung dafür sind genug einzelne Angriffe.

Die Polygongrafik des Spiels kann sich durchaus sehen lassen, auch wenn die Oberwelt grafisch eher schlicht gestaltet ist.

Combos werden auf dem Bildschirm von Legend of Legaia mit Schaden und Trefferanzahl angezeigt. Sie sind besonders wirkungsvoll.

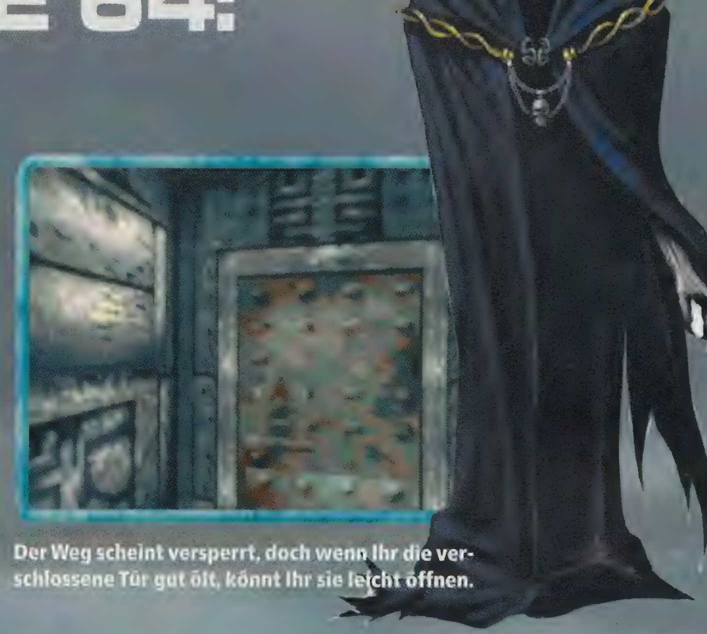
Die Hyper Arts entsprechen den Special Moves in einem Beat 'em Up. Sie werden über Tastenkombinationen aktiviert und nach Erfolg gespeichert.

ur's Gate geben soll. >> Pünktlich zu Halloween am 31. Oktober plant Terminal Rea-
e und Zombies zum Leben erwachen. Ihr versucht, als Spezialagent der Lage Herr zu
für September die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels Techno Mage geplant. <<



SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

In den vier Türmen des Schlosses wird Euer Wissen auf eine harte Probe gestellt.



Der Weg scheint versperrt, doch wenn Ihr die verschlossene Tür gut ölt, könnt Ihr sie leicht öffnen.



Bei den Gesprächen gibt es leider keine Sprachausgabe. Die Texte sollen aber bis zur Veröffentlichung noch ins Deutsche übersetzt werden.



Zu Beginn des Spiels ist Eure Spielfigur in einer Zelle eingesperrt, aus der Ihr sie erst befreien müßt, bevor Ihr loslegen könnt.

Ein ganz alltägliches Adventure-Spiel ist Shadowgate 64 nicht. Zum einen orientiert es sich bewußt am NES-Klassiker Shadowgate aus dem Jahr 1989, zum anderen erinnert auch das Gameplay an fast schon historische Zeiten.

Vorbild für das neue Spiel von Mitsui waren die ersten Text- und Grafikadventures. Kein Wunder, daß Shadowgate einen leicht nostalgischen Touch hat. Und nur selten mußte man in einem Adventure seine Gehirnzellen so sehr in Schwung bringen.

Als Halbling Del White müßt Ihr im Shadow Castle unzählige Aufgaben lösen, die im Verlauf des Spiels immer kniffliger werden. Der Ausbruch aus der Zelle, in der Euch finstere Kreaturen gefangen halten, ist dabei noch die leichteste Übung. Komplexer wird es, wenn Ihr gefährliche Brände löschen oder antike Statuen ordnen müßt. Für einige Aufgaben müßt Ihr sogar erst die geeignete Ausrüstung finden, um sie lösen zu können. Richtig spannend wird es in den vier Türmen des düsteren Schlosses, wo Ihr schrumpft und einen Drachen zum Leben erweckt oder als Bücherwurm den Lesestoff im Castle erforscht. Die oftmals schön illustrierten Bücher liefern Euch wichtiges Hintergrundwissen oder Informationen, die so entscheidend sind, daß Ihr ohne sie das Spielende nicht erreichen werdet. Gerade beim Bücherstudium solltet Ihr also sehr aufmerksam sein, denn zum Abschluß des Spielvergnügens müßt Ihr einen Test absolvieren, in dem Euer neu erworbenes Wissen geprüft wird. Als Hilfsmittel steht Euch dabei das Inventory zur Verfügung, in dem alle Bücher und sperrige Gegenstände ordentlich verwahrt werden können. Für Orientierung in den über hundert Räumlichkeiten des Shadow Castle sorgt zudem eine Übersichtskarte.

Technisch kann Shadowgate leider nicht überzeugen. Die dreidimensionalen Darstellungen sind texturenarm und nicht detailliert ausgearbeitet. Auch Schloß, Umgebung und Figuren sind optisch nicht besonders gelungen. Größtes Manko ist jedoch die Framerate, die teilweise gering und schwankend ist.

Der gute Soundtrack kann dieses Ärgernis nur zum Teil ausgleichen. Die 25 Musikstücke passen zum Ambiente des Schlosses und sorgen für Spannung. Die Umgebungsgeräusche lassen des öfteren Gänsehaut aufkommen. Kemco hat insgesamt 250 Sounds für die endgültige Version von Shadowgate angekündigt. Ein Lob verdient die Steuerung, die einwandfrei zu handhaben ist.

Patrizia Stajer

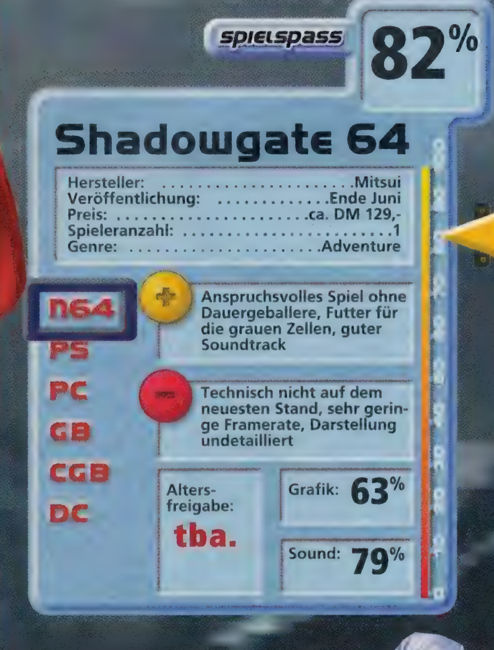
Vereinzelt sind Cutsequenzen in das Spielgeschehen eingefügt. Hier ein gruseliger Friedhof.

Zum Teil verzieren Illustrationen die Bücher, durch die Ihr Euch als Bücherwürmer kämpft.

Die dreidimensionale Darstellung des Schlosses und seiner Räume ist nicht gerade berauschend.



Auf dem Plan ist das Schloß mit den vier Türmen, in dem Ihr etliche Aufgaben lösen müßt, dargestellt.





Dopingkontrolle!
Einkaufshilfe – Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 526 PS-Games. First Aid – Tips & Tricks-Data-Base zu 281 PS-Games. High Score – mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: Wild Arms, Alundra, Tomb Raider III…
Alles einfach und bequem von der CD On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!
Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Asterix, Rugrats, KKND Krossfire, Test Drive 5, G-Darius. Hit-Tip – die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Metal Gear Solid, Gex 3, Ridge Racer Type 4…

Herzflimmern!
Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: V-Rally 2, Bugs Bunny, Le Man 24, Sports Car GT, Populous The Beginning,

Geheimlabor!
Work in Progress – der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 15 Top Secret Games in der Vorschau. First View – Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.

Mehr Heft – mehr Fun!
PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 148 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone – wissen was läuft.

neu! • Heft 7/99 ab 09.06. • monatlich • 148 Seiten plus CD • 12,80

sport

Du wolltest Dich schon immer einmal wie ein Fußballstar oder ein Basketball-Profi fühlen? Kein Problem! In unserer Games and More-Sport-Zone findest Du die heißesten Sportspiele von Wrestling bis Eishockey, von Tennis bis Snowboard. Hier hat jeder die Chance, den Sieg zu erringen.



inhalt

6 SEITEN

eure hits

TOP 10



1.	1	FIFA 99	PC/PS/N64
2.	2	NHL 99	PC/PS/N64
3.	7	NBA Live 99	PC/PS/N64
4.	9	1080° Snowboarding	N64
5.	5	FIFA 98	PC/PS/N64
6.	3	Cool Boarders 3	PS
7.		VIVA Fußball	PC/PS
8.	6	ISS 98	PS/N64
9.		UEFA Champ. League 98/99	PC/PS
10.	10	WCW/nWo Revenge	N64

Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Sport die Games- and-More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

release

NHL Pro 99	PS/N64	28. Mai ´99
No Fear Mountain Biking	PS	28. Mai ´99
NFL Blitz	PS	1. Juni ´99
Prince Naseem Boxing	PS/PC	Juni ´99
UEFA Striker	PS	Juni ´99
Box Champions	PC	2. Quartal '99
Mario Golf	N 64	2. Halbjahr ´99
This is Football	PS	August '99
WWF Attitude	PS	August '99

Ihr wartet auf die neuesten Tricks vor dem Tor und unter dem Korb? Ihr wollt endlich Euer Können auf der Piste und auf dem Eis beweisen? Bei uns erfahrt Ihr, wie lange Ihr Euch noch gedulden müßt.

referenz

TOP 10



1.	1	FIFA 99	PS/PC/N64
2.	2	NHL 99	PC/PS/N64
3.	3	NBA Live 99	PC/PS/N64
4.	4	Links LS 1999	PC
5.	5	1080° Snowboarding	N64
6.	6	WCW/nWo Revenge	N64
7.	7	All Star Baseball 99	N64
8.	8	NBA Jam 99	N64
9.	9	NFL Quarterback 99	N64
10.	10	Cool Boarders	PS

Die Action-Spiele mit den besten Wertungen in Games and More? Hier seht Ihr alle unsere Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Fun und Action bieten.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Seit Jahren ist Skateboarden trendy. Schade, daß bisher so wenige Skater-Spiele ihren Weg auf die Videospielkonsolen gefunden haben. Tony Hawk's Pro Skater soll jetzt Abhilfe



Die Skater sehen dank der exzellenten Modellierung selbst im extremen Zoom immer noch erstklassig aus.



Die Skateboard-Parks im Spiel wurden den Originalen sehr gut nachempfunden und bieten alle erdenklichen Stunt-Elemente.



Keine Angst! Solche halsbrecherischen Abhänge sind ideal für besonders grandiose und wagemutige Sprungeinlagen.



Style Points errechnen sich aus Schwierigkeitsgrad, Länge und Präzision des Sprunges.



Ein langer „Grind" auf einem Treppengeländer sorgt stets für eine hohe Punktezahl.



Der Zwei-Spieler-Modus wurde technisch hervorragend umgesetzt und bietet eine gute Übersicht.

NEWS

>> Sega steigt als Trikotsponsor bei Arsenal London ein. Insider vermuten eine
Wertigkeit der anstehenden Dreamcast-Kampagne zu läßt? >> Jetzt beteiligt sich a
Microsoft will Access übernehmen. Die eigene Golfreihe soll als Budget-Serie fo

hot and fresh...hot a

Zwar gibt es dank Electronic Arts mit Street Sk8ter bereits einen aktuelleren Titel, in dem das beliebte Brett auf Rädern im Mittelpunkt steht, doch ist das Spiel nicht gerade berauschend und von einer echten Simulation kann hier auch keine Rede sein. Mit Tony Hawk's Pro Skater soll sich das aber gewaltig ändern: Das Softwarehaus Activision hat es sich zur Aufgabe gemacht, die erste reinrassige Skateboard-Simulation für Sonys PlayStation zu entwickeln. Zwei Partner sollen den Erfolg ermöglichen: zum einen das Insiderwissen der 31-jährigen Skateboard-Legende Tony Hawk, zum anderen die fundierten Programmierkenntnisse von Neversoft, die ihre Fähigkeiten bereits mit MDK und Apocalypse unter Beweis gestellt haben.

Bei der Wahl des Skaters ist Realismus Trumpf: Insgesamt neun weitere Profis wie beispielsweise Bob Burnquist, Kareem Campbell oder Jamie Thomas stehen neben Tony Hawk zur Auswahl. Habt Ihr Euch für einen Skater entschieden, solltet Ihr Euch als erstes im freien Training mit der Steuerung vertraut machen. Insgesamt zehn Schauplätze stehen Euch hierfür zur Verfügung. Die Steuerung ist auf der einen Seite zwar recht simpel, bietet auf der anderen Seite aber dennoch viel Spielraum für alle Aktionen eines echten Skaters.

Während Ihr mit dem Steuerkreuz die nötige Geschwindigkeit erzeugt, sucht Ihr innerhalb des Areals ständig nach geeigneten Stellen, um zu einer Sprungeinlage oder einem „Grind" (Herumschlittern des Brettes auf einem schmalen Objekt wie beispielsweise einem Treppengeländer) anzusetzen. Solche Aktionen erfordern ein perfektes Timing beim Absprung, bei der Stunttechnik, sowie bei der abschließenden Landung, um auf dem Asphalt nicht einen schmerzhaften „Arschbomber" zu vollführen. Apropos Stunttechnik: ob Ihr während des Fluges einen Kick Flip, einen Nose Bone oder eine andere spektakuläre Kombination vollführt, hängt davon ab, welche Aktionstaste und Steuerrichtung Ihr wählt.

Trotz der exzellenten Spielbarkeit und viel Authentizität hatten die Programmierer ein grundsätzliches Problem zu bewältigen. Denn obwohl es kurzfristig sehr viel Spaß macht, durch die Skateboad-Areale zu brettern, Hindernissen auszuweichen und allerlei waghalsige Stunts zu vollführen, hätte der Titel auf längere Sicht nur wenig Abwechslung geboten. Aus diesem Grund erdachten sich die Macher einen gewitzten und umfassenden Karrieremodus, bei dem Ihr Euch vom Skateboad-Neuling bis hin zum Superstar hocharbeitet. Für Atmosphäre sorgen passende Drum&Bass- sowie Hardrockklänge. Und auch in optischer Hinsicht wird bei Tony Hawk's Pro Sakter eine Menge geboten. Die leistungsstarke 3D-Engine präsentiert sämtliche Austragungsorte im lupenreinen HiRes mit vielen Details und tollen Oberflächentexturen. Super modelliert wurden auch die insgesamt zehn Skater.

Patrizia Stajer/Uwe Oster

Hersteller: . . . . .Activision/Neversoft
Veröffentlichung: . . . . .Herbst '99



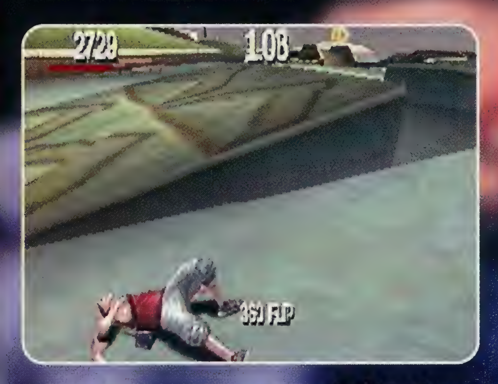
Kareem Cambell ist bekannt für sein außergewöhnliches Outfit. Natürlich trägt er immer seinen eigenen Ghettoblaster auf dem Rücken.



Neben realistischen Skateparks beweisen sich besonders wagemutige Skateboarder auch inmitten eines riesigen Staudammes.



Video-Clips runden das Spiel ab und bieten eine nette Zwischenunterhaltung.



Unfälle kosten nicht nur Zeit, sie hinterlassen auch sichtbare Wunden bei den Skateboardern.



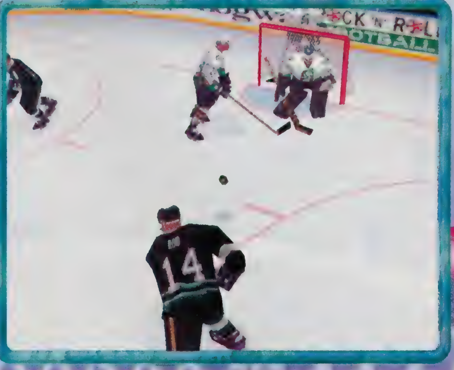

Vorbildlich: Die dreidimensionalen Strecken wurden sehr sauber und detailliert in Szene gesetzt.

ponsorsumme von zehn Millionen Pfund für drei Jahre. Ob das Rückschlüsse auf die
ch EA an der Jagd-Euphorie. Der Titel Master Hunter wird zur Zeit entwickelt. >>
tgeführt werden, Access soll sich um "Premium-Simulationen" kümmern.<<



ACTUA ICE HOCKEY 2

Englische Kufenflitzer mit Bewegungsmängeln



Bei der Darstellung der Spieler hätte sich Gremlin etwas mehr Mühe geben können. Ästhetischen Ansprüchen genügen sie nicht.

Mit der künstlichen Intelligenz der Trainer ist es nicht weit her, dafür gestikulieren sie umso heftiger an der Bande.



Damit Ihr immer wißt, wohin der Puck geflogen ist, zieht er einen deutlich sichtbaren, grünen Schweif hinter sich her.

Um immer die Ü… zu bewahren, k… zwischen zehn v… denen Kamera… lungen wählen.

Actua Ice Hock… nicht viele… keiten. Ihr k… zwischen zwe… lunge…

Noch ein Eishockey-Spiel? Aus England? Ein bißchen Verwunderung kommt da schon auf, vor allem weil die Konkurrenz von Electronic Arts übermächtig wirkt. Doch Actua Ice Hockey 2 schlägt sich wacker. Saisonspiele, Playoffs, Freundschaftsspiele, eine von Euch selbst zu kreierende Liga oder der Trainingsmodus für erste Schritte auf den Kufen – im Angebot steht das Eishockeyspiel von Gremlin Interactive seinen Gegenspielern in nichts nach. Für Schmunzeln vor dem Bildschirm sorgen dagegen die Spielernamen, die aufgrund der fehlenden Lizenz gegenüber den Originalspielernamen der NHL leicht abgewandelt werden mußten (so wird aus Gretzky Grotzky). Die drei Schwierigkeitsstufen lassen sich durch Veränderungen bei den Regeln und verschiedene Steuerungshilfen zusätzlich variieren. Optisch und taktisch weisen die Eishockeycracks allerdings einige Schwächen auf.

Vor allem die Steuerung des Trainers sollte man selbst in die Hand nehmen und nicht dem Computer überlassen. Die Künstliche Intelligenz des Coaches liegt in manchen Situationen scheinbar nur knapp über der des Pucks. Wie sonst könnte es passieren, daß er mitten im Spiel den Torhüter vom Eis nimmt?

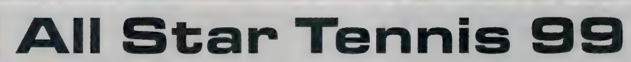
Also: Stellt das Coaching auf „manuell", wenn Ihr böse Überraschungen vermeiden wollt. Die Menüführung und die umfangreichen Statistiken erinnern stark an die NHL-Spiele von Electronic Arts, was ja kein Manko ist. Daß für die Darstellung der Akteure extra die Spieler der Sheffield Steelers ins Motion-Capture-Studio bestellt wurden, hat leider nicht für den erhofften Realismus bei den Bewegungsabläufen gesorgt. Die Kufenstars gleiten recht hölzern über das Eis und auch der Puck bewegt sich nicht gerade übermäßig realistisch. Insgesamt präsentiert sich das Gameplay von Actua Ice Hockey eher arcadelastig. Eine perfekte Simulation dürft Ihr nicht erwarten.

Unproblematisch ist die Steuerung, die sich am Genrestandard orientiert. Am besten gelingen Pässe, Schüsse und Bodychecks per Gamepad. Wo Eure Mitspieler positioniert sind, zeigen Euch kleine Pfeile an. Die Flugbahn des Pucks läßt sich anhand eines grünen Schweifs leicht nachvollziehen.

Wer über die mangelhafte Präsentation hinwegsehen kann, Spaß an einem rasanten Gameplay hat und Abwechslung zur NHL-Serie von EA sucht, kann mit Actua Ice Hockey 2 seine Schlittschuhe schnüren und das Eis erobern.

Patrizia Stajer

QUICKCHECK



All Star Tennis 99

spielspass 74%

Bereits vor einigen Wochen gab es die erste Testversion von All Star Tennis '99, im nachhinein entschloß sich Ubi Soft, diese Version noch einmal zu überarbeiten. Doch auch in unserem jüngsten Testlauf konnte der Titel seine Bewertung nicht entscheidend steigern. Das Gameplay wurde nicht verbessert. Auch wenn All Star Tennis auf dem N64 trotz dieses Mankos die Nummer Eins im Bereich Tennis ist, hätte man daran noch etwas feilen können. Positiv für Anfänger ist die Möglichkeit, das ganze Spiel über auf der unteren, leichteren Seite des Netzes zu spielen. Positiv sind auch die drei angebotenen Schwierigkeitsstufen. Die Steuerung hätte eine Überarbeitung vertragen.

Hersteller: ....Ubi Soft
Genre: ....Sportspiel
Preis: ....ca. DM 129,-
Veröffentlichung: ....Ende Mai

Aus der Vogelperspektive habt Ihr einen perfekten Überblick über das Spielgeschehen.

spielspass 75%

Actua Ice Hockey 2

Hersteller: Gremlin Interactive
Veröffentlichung: Erhältlich
Preis: ca. DM 80,-
Spieleranzahl: 3 PC, 6 Mod./Netzw./Internet
Genre: Sportspiel

N64 PS **PC** GB CGB DC

\+ Schnelles Gameplay, gelungener Mehrspieler-Modus, viele Statistiken

− Mangelhafte Präsentation, stellenweise hektisch, keine Originalnamen

Altersfreigabe: Unbeschränkt

Grafik: 72%

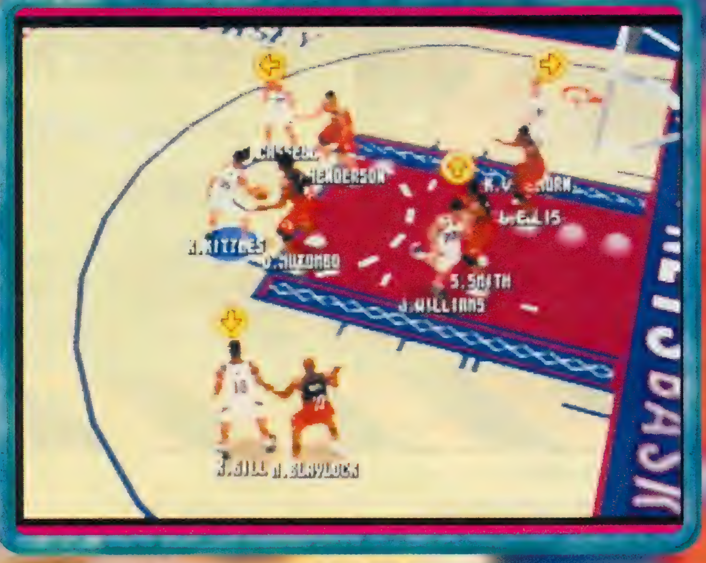
Sound: 78%

NBA PRO 99

Nichts neues unter dem Korb – Konami verliert das Duell gegen die Konkurrenz.

Wer genug von den NBA-Cracks hat, kann mit diesem Editor neue Spieler ganz nach seinem eigenen Geschmack entwerfen.

Auch bei NBA Pro 99 stehen alle Originalspieler aus der NBA für Eure Mannschaften zur Verfügung. Ihr habt die freie Auswahl.



Gut plazierte Mitspieler könnt Ihr mit dem neuen Direkt-Paß gezielt anspielen, sobald sie freistehen. Das Paßspiel wurde dadurch aufgewertet.

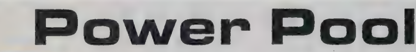
Auf dem Basketballparkett ist die Konkurrenz groß. Konami versucht dennoch, mit NBA Pro 99 die Hersteller von NBA Live 99 oder NBA Jam 99 zum Duell herauszufordern. Doch obwohl das Spiel der Japaner alle Elemente aufweist, die ein gutes Basketballspiel besitzen muß, reicht es nicht für einen Spitzenplatz im Genre. Vor allem bei der grafischen Umsetzung läßt NBA Pro 99 einiges zu wünschen übrig.

Die Grafik ist allzu schlicht geraten, die Spieler oft nur unscharf dargestellt. Ein bißchen Glanz verbreiten lediglich amüsante Details wie der unter der Last des gewichtigen Centers schaukelnde Korb.

Wählen kann man zwischen Saisonspielen, Playoff-Begegnungen und dem 3-Point-Shoot-

QUICKCHECK

Power Pool



spielspass 69%

Eine Partie Billard gefällig? Bei Power Pool könnt Ihr aus allen gängigen Spielvarianten wählen. Ob 8er Ball, 9er Ball, One Pocket und 14/1 Endlos, wer Billard mag, kommt hier voll auf seine Kosten. Gespielt wird nach Kneipenregeln oder entsprechend dem offiziellen Regelwerk. Eure Gegner beim Einlochen sind entweder bis zu acht Mitspieler im Netzwerk oder einer von sechs Computergegnern. Allerdings ist nur einer der künstlichen Gegner eine wirkliche Herausforderung am grünen Tisch. Außerdem könnt Ihr wählen, ob Ihr lieber in der Spielhalle, dem Net-Café oder einer anderen der insgesamt sechs verschiedenen Umgebungen gegeneinander antretet.

Hersteller: .... Data Becker
Genre: .... Sportspiel
Preis: .... ca. DM 50,-
Veröffentlichung: .... Erhältlich



Aus dieser Perspektive habt Ihr den idealen Überblick über das Spielgeschehen. Das Spielvergnügen sinkt jedoch.



Beim 3-Point-Shootout tretet Ihr zum Duell mit einem anderen Spieler an. Auf dem Splitscreen zeigt sich, wer der bessere Schütze ist.

Wie im richtigen Leben stehen beim All Star Weekend nur die besten Spieler der laufenden NBA-Saison auf dem Parkett. Die Namen werden während des Spiels eingeblendet.

out. Bei diesem Duell könnt Ihr auf dem Splitscreen immer genau beobachten, wie viele seiner Dreier Euer Gegenspieler versenkt. Positiv ist auch, daß mit Hilfe des Icon-Passings über die C-Tasten Mannschaftsmitglieder direkt angespielt werden können.

Allerdings wird die Freude am Paßspiel auch diesmal durch etliche Würfe ins Aus gedämpft. Wenn dann noch der Schiedsrichter die Drei-Sekunden-Regel allzu streng auslegt, kommt überhaupt kein vernünftiges Spiel mehr zustande. An diesen Gameplay-Schwächen hätte man doch noch etwas feilen können.

Über das D-Pad könnt Ihr Eure Auswahl aus den acht Spielsystemen treffen. Spin-Moves, angetäuschte Würfe und andere Tricks gehören selbstverständlich zum Repertoire Eures Teams. Aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven könnt Ihr Euch genau ansehen, wie sich die Spieler auf dem Parkett bewegen. Für den passenden Kommentar sorgt Ray Clay, der normalerweise die Heimspiele der Chicago Bulls begleitet. Wie bei den Konkurrenzspielen könnt Ihr auch bei NBA Pro 99 Euer Team aus den Originalstars der NBA zusammenstellen. Wer lieber selber Hand anlegen will, kann mit dem Editor seine eigenen Spieler kreieren und mit selbstgewähltem Outfit und Fähigkeiten ausstatten. So weit, so gut. Doch bei der Zahl der möglichen Spielzüge und dem Simulationsgrad reicht NBA Pro 99 nicht an Titel wie NBA Live 99 oder NBA Jam 99 heran. Mehr als Durchschnittskost hat NBA Pro 99 leider nicht zu bieten.

Patrizia Stajer



spielspass **71%**

NBA PRO 99

Hersteller: Konami
Veröffentlichung: Juni '99
Preis: ca. DM 139,-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: Sportspiel

N64 · PS · PC · GB · CGB · DC

\+ Kommentar und Sound verbreiten echte Stadionatmosphäre, netter 3-Point-Shoot-Out-Wettbewerb

− Verwaschene und unscharfe Grafik, geringe Bandbreite an Spielzügen, technisch veraltet

Altersfreigabe: Unbeschränkt

Grafik: 66%

Sound: 72%

QUICKCHECK

Microsoft Golf 1999 Edition

spielspass **61%**



PC

Wer die letztjährige Version von Microsoft Golf bereits besitzt und sich nun auch die 99er Edition zulegt, wird eine tolle Überraschung erleben. Neues wird nämlich kaum geboten. Die Anschaffungskosten für Teil 2 kann man sich also getrost sparen. Bei der Überarbeitung hat es nur zu drei neuen Kursen gereicht. Grafik und Schwungarten sind gleich geblieben und demzufolge immer noch nicht besser als beim Vorgänger. Die Hersteller der Genrereferenzen Links LS 99 und Tiger Woods wird es freuen. Konkurrenz haben sie mit der Microsoft Golf 1999 Edition nicht bekommen. Und wer sich über die Mogelpackung ärgert, greift beim nächsten Mal garantiert zu den Produkten der anderen Firmen.

Hersteller: Microsoft
Genre: Sportspiel
Preis: ca. DM 80,-
Veröffentlichung: Erhältlich

Achtung: Mogelpackung!



COMPUTEC SOFTWARE

mehr Energie
mehr Geld
mehr Power

MAXIMUM FUN

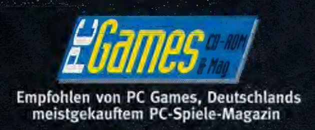
Die ausgeklügelte Schummel-Software!

> über 100 vorinstallierte Cheats und Trainer > pro Cheat bis zu zehn Werte gleichzeitig veränderbar > endlose Cheat-Datenbank möglich > mogeln an beliebiger Stelle - bei fast jedem Spiel! > verschiedene Suchfunktionen zum Aufspüren aller veränderbaren Werte im Spiel (z. B. Energiebalken) > Win95/98 kompatibel > ausführliche Hilfefunktion zu jedem Menüpunkt > Monatliche Updates mit ausführlichen Beschreibungen auf der PC Games- und PC Action-Cover-CD und der jeweiligen Homepage des Magazins > **ab März im Fachhandel erhältlich!**

PC Games Cheat 3.0

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



Empfohlen von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin



rennspiele + simulationen

Ob im Formel-1-Boliden, auf dem Gelände am Steuer eines Rallyewagens oder auf einem Superbike, bei den Rennspielen müßt Ihr zeigen, wie gut Ihr Euer Fahrzeug und die Rennstrecke beherrscht. Also: Klemmt Euch hinters Steuer des Wagens, tretet das Gaspedal durch und los geht's!



inhalt

10 SEITEN

release

Titel	System	Termin
Driver	PS	27. Mai ´99
Le Mans 24	PS	Mai ´99
Star Wars: Pod Racer	N64/PC/PS	Juni ´99
Racing Simulation 2	N64	Juni ´99
F-1 World Grand Prix II	N64	Juni ´99
V-Rally 2	PS	Juni ´99
Rally '99	PC	2. Quartal ´99
V-Rally	PC	2. Quartal ´99
Official Formula One	PS	Juli ´99
Loony Tunes Space Race	N64	September ´99
Gran Turismo 2	PS	September ´99
Grand Prix 3	PC	4. Quartal ´99

Ihr könnt es nicht mehr erwarten, Euch in den neuesten Sportwagen und auf den besten Rennstrecken dem Geschwindigkeitsrausch hinzugeben und durch die Kurven zu driften? Hier erfahrt Ihr, wann in Deutschland neue Rennspiele erscheinen.

eure hits

TOP 10

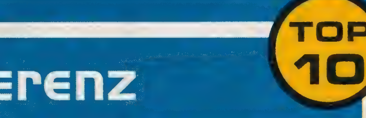


Platz	Vormonat	Titel	System
1.	1	Need for Speed 3	PS/PC
2.	2	Gran Turismo	PS
3.	3	TOCA 2	PS/PC
4.	4	F-Zero X	N64
5.	6	V-Rally	N64/PS
6.	7	Need for Speed 4	PC/PS
7.	-	F-1 World Grand Prix	N64
8.	5	Rollcage	PC/PS
9.	9	Test Drive 5	PS/PC
10.	10	Racing Simulation 2	PS/PC

Hier könnt Ihr sehen, welche Rennspiele die Games-and-More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.



referenz



TOP 10

Platz	Vormonat	Titel	System
1.	1	Gran Turismo	PS
2.	2	Racing Simulation 2	PC
3.	3	TOCA 2	PS
4.	4	F-1 World Grand Prix	N64
5.	5	Ridge Racer Type 4	PS
6.	6	Grand Prix Legends	PC
7.	7	F-Zero X	N64
8.	8	Rollcage	PS/PC
9.	9	Colin McRae Rally	PC/PS
10.	10	Top Gear Overdrive	N64

Die Rennspiele und Simulationen aller Systeme mit den besten Testergebnissen? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Fun und Action bieten.

PS PC

DEMOLITION RACER

Rennspiel mit Blechschaden



Der Schaden am Wagen ist schon nach zwei Runden nicht mehr zu übersehen. Weit wird der Fahrer damit bestimmt nicht mehr kommen.



Neben verschiedenen Rennstrecken gibt es auch runde Arenen, in denen 16 Fahrzeuge gleichzeitig aufeinander losgelassen werden.



Wer genug hat von Blechteilen, Rauchwolken und heftigen Crash kann seinen Augen beim Anblick der Umgebung etwas Entspannung gönnen.



Ihr seid auf dem besten Wege das Ziel von Demolition Racer zu erreichen: Der erste Wagen ist bereits kräftig demoliert. Macht weiter so!



Auf der Rennstrecke geht es zwischen den Fahrern heftig zur Sache, abseits der Straße herrscht dagegen Ruhe und Beschaulichkeit.

Wilder geht es kaum noch. Wer bei normalen Rennspielen nur noch gähnen kann, der sollte sich Demolition Racer vormerken. Zwar könnt Ihr auch bei diesem Spiel „normale" Stock-Car-Rennen fahren oder Euch im Karriere-Modus bis ganz nach oben durchkämpfen, primär geht es aber darum, möglichst viel Schrott zu produzieren. Und die Programmierer von Pitbull Syndicate beweisen dabei durchaus Phantasie. Die drei Modi, deren gemeinsames Ziel es letztlich ist, die Wagen zu schrotten, unterscheiden sich durchaus. Im Demolition-Racing-Modus geht es darum, selbst am Leben zu bleiben und gleichzeitig dadurch Punkte zu sammeln, daß man den Gegnern soviel Schaden wie möglich zufügt.

Sieger im Bowl Match ist, wer von den sechzehn Teilnehmern den Kampf in der Arena in einem einigermaßen intakten Vehikel übersteht. Ganz heftig zur Sache geht es im Suicide-Mode. Je acht Fahrzeuge stehen sich gegenüber, dann schalten die Ampeln auf Grün.

Die Wagen rasen aufeinander zu, Blechteile fliegen durch die Luft. Aufgabe ist es, die gegnerische Mannschaft in Grund und Boden zu fahren. Insgesamt könnt Ihr auf zwölf Kursen für Blechschäden sorgen. Mutige werden den Wagen in die Seitenlage bringen und auf zwei Rädern über die Strecken rasen können.

Neben den Ovalen, die man bereits aus der Destruction-Derby-Serie kennt, rast Ihr mit Euren Boliden durch Parkhäuser oder Städte, über Bergketten und grüne Wiesen. Auf einigen der Strecken könnt Ihr zusätzlich Abkürzungen und Abzweigungen entdecken.

Die Grafik von Demolition Racer ist dem wilden Rennen auf dem Bildschirm angemessen. Die Fahrzeugteile und Reifen fliegen äußerst realistisch über Euren Bildschirm und auch die Staubwolken, Flammen und Witterungseinflüsse sind authentisch umgesetzt. Der rockige Soundtrack sorgt für die passende akustische Untermalung.

Patrizia Stajer

Veröffentlichung: ....Herbst '99
Hersteller: ....Accolade

>>Ab Herbst gehen die Fahrer der vergangenen Motorrad-Saison bei GP 500 an den S
umsetzen. Vier Modi, sechs Perspektiven und viele Tuningoptionen sollen das Renn
Der Nachfolger von Vigilante 8 wird unter dem Namen Vigilante 8 Second Offence r



MIDTOWN MADNESS

Die Polizeisirenen heulen? Gib Gas und versuche, schneller zu sein.

Nach Monster Truck Madness und Motocross Madness wechselt Microsoft mit seiner verrückten Rennspielserie jetzt auf die Straßen Chicagos. Bei Midtown Madness könnt Ihr in vier verschiedenen Rennmodi für reichlich Blechschaden sorgen. Gemütlich geht es im Cruise-Mode zu. Lässig schaukelt Ihr durch die Straßen und erkundet Chicago.

Hektischer wird es beim Blitz-Rennen. Die Zeit läuft! Wenn Ihr auch beim nächsten Rennen noch zur Startaufstellung gehören wollt, müßt Ihr vorgegebene Wegpunkte erreichen, ohne das Zeitlimit zu überschreiten.

Beim Checkpoint Race ist die Konkurrenz groß. Auch hier gilt es, bestimmte Punkte anzufahren. Reihenfolge und Anfahrtsweg sind egal. Doch Eure Mitbewerber solltet Ihr nicht aus den Augen lassen. Wer die Bestzeit erzielt, trägt beim Circuit-Race den Sieg davon. Auf den Rennstrecken quer durch Chicago könnt Ihr bei möglichen Abkürzungen durch Parks, Shopping-Center und enge Gassen wertvolle Zeit gewinnen. Geplant sind 30 Kurse.

Dem Sieg im Wege stehen aber nicht nur die Rennkollegen, sondern auch Parkuhren, Verkehrsschilder, unbeteiligte Verkehrsteilnehmer und vor allem die Cops. Beim kleinsten Gesetzesübertritt heften sie sich an Euren Auspuff und versuchen Euch mit allen Mitteln von der Straße zu drängen. Seid Ihr clever genug, um sie abzuhängen?

Schon bei der Wahl Eures fahrbaren Untersatzes solltet Ihr darauf achten, daß stabile Fahrzeuge zwar mehr aushalten, aber schwerer zu lenken sind. Probiert einfach aus, ob Euch der VW Beetle, der Cadillac, der Ford Mustang oder der Panoz GTR-1 besser liegt. Oder darf es doch lieber der Sattelschlepper sein? Natürlich fehlt auch ein Original-Polizeiwagen nicht im Fuhrpark von Midtown Madness. Geschwindigkeit, Handling und Gewicht der zehn Fahrzeuge orientieren sich an den realen Vorbildern. Und auch die Schäden, die Ihr Eurem Renner zufügt, sind realistisch umgesetzt. Es könnte also durchaus passieren, daß Euer Wagen kurz vor der Ziellinie mit einem letzten Scheppern den Geist aufgibt. Manchmal ist es eben besser, den Fuß vom Gas zu nehmen.

Patrizia Stajer

Veröffentlichung: ....Juni '99
Hersteller: ....Angel Studios



Ob Ihr mit diesem Bus beim Checkpoint-Rennen wirklich Chancen habt? Zwar hält er einiges aus, aber an der Wendigkeit fehlt es.



Die Fußgänger leben bei diesem Spiel gefährlich. Manchmal können sie sich nur noch durch einen Hechtsprung in Sicherheit bringen.



Cops kennen keinen Spaß. Diesmal jedoch seid Ihr schneller gewesen. Der Polizeiwagen hat sich unter dem Sattelschlepper verkeilt.

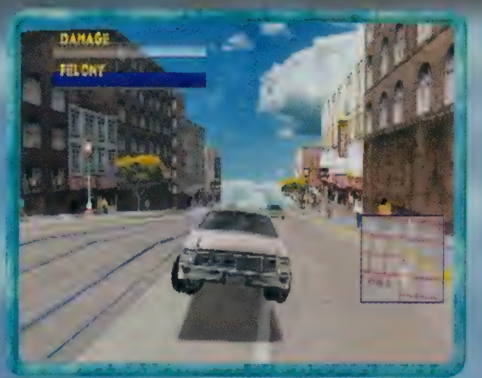


Abkürzungen sparen beim Rennen kräftig Zeit. Auch wenn diese Rutschpartie über die Treppenstufen die Bremsen zum Qualmen bringt.



DRIVER

Undercover-Cop Tanner macht Karriere bei der Mafia. Der Ex-Rennfahrer verdingt sich als Fahrer für alle Gelegenheiten.



In San Francisco mit seinen Straßenschluchten und Bergen heben die Wagen ordentlich ab.



Findet die Hatz durch die Straßen nachts statt, verwöhnen schöne Grafikeffekte das Auge.



In der einsamen Wüste könnt ihr ohne störenden Verkehr oder Fußgänger kräftig auf die Tube drück[e]
Niemand belästigt Euch und auch die Cops sind ganz weit weg.



[illegible] Trainingskurse befindet sich in der Wü- [illegible] deres Fahrkönnen gefragt.



Die aufgemotzten Boliden aus den 70ern sind toll dargestellt und realistisch im Fahrverhalten.



Mit Hilfe eines umfangreichen Editors können Replays zu [illegible] Mini-Movies verwandelt werden. So könnt Ihr Euch Eure tollsten Fahrmanöver und Verfol[illegible] noch einmal ansehen.

Cop Tanner war früher Rennfahrer. Dem Polizisten kommt dieses Talent zugute. Denn sein Undercover-Auftrag führt ihn direkt in die Organisation der ehrenwerten Familie, der Mafia. Dort verdingt er sich als Fahrer.

„Duval schuldet uns Geld, er denkt, er kommt mit dieser miesen Masche davon. Wir haben gehört, daß er Pläne hat, die Stadt in Richtung Flughafen San Francisco zu verlassen. Sorg' dafür, daß er das Flugzeug nicht besteigt, wir erledigen den Rest." Dies ist nur einer der zahlreichen Aufträge, die unser Held für die Mafia ausführen muß. Quer durch die USA führt Tanner der Undercover-Job. Mit heftig aufgebohrten Klassikern aus den 70er Jahren düst Tanner durchs Land und hinterläßt seine Bremsspuren und erschreckte Passanten.

Herzstück des Rennspiels ist der Undercover-Modus. Je mehr Aufträge Tanner erfolgreich erfüllt, desto mehr steigt sein Ruhm bei der Mafia und desto mehr Informationen bekommt der Cop. Die insgesamt rund 40 Fahrerjobs haben eine sehr große Bandbreite und erfordern das ganze Können des Drivers. Einmal muß Tanner ein frisch geklautes Auto in eine Werkstatt bringen, damit seine „Freunde" den Wagen umgestalten können. Doch die „normale" Polizei hat Wind davon bekommen und hält die Augen offen. Also muß Tanner ihnen möglichst aus dem Weg gehen!

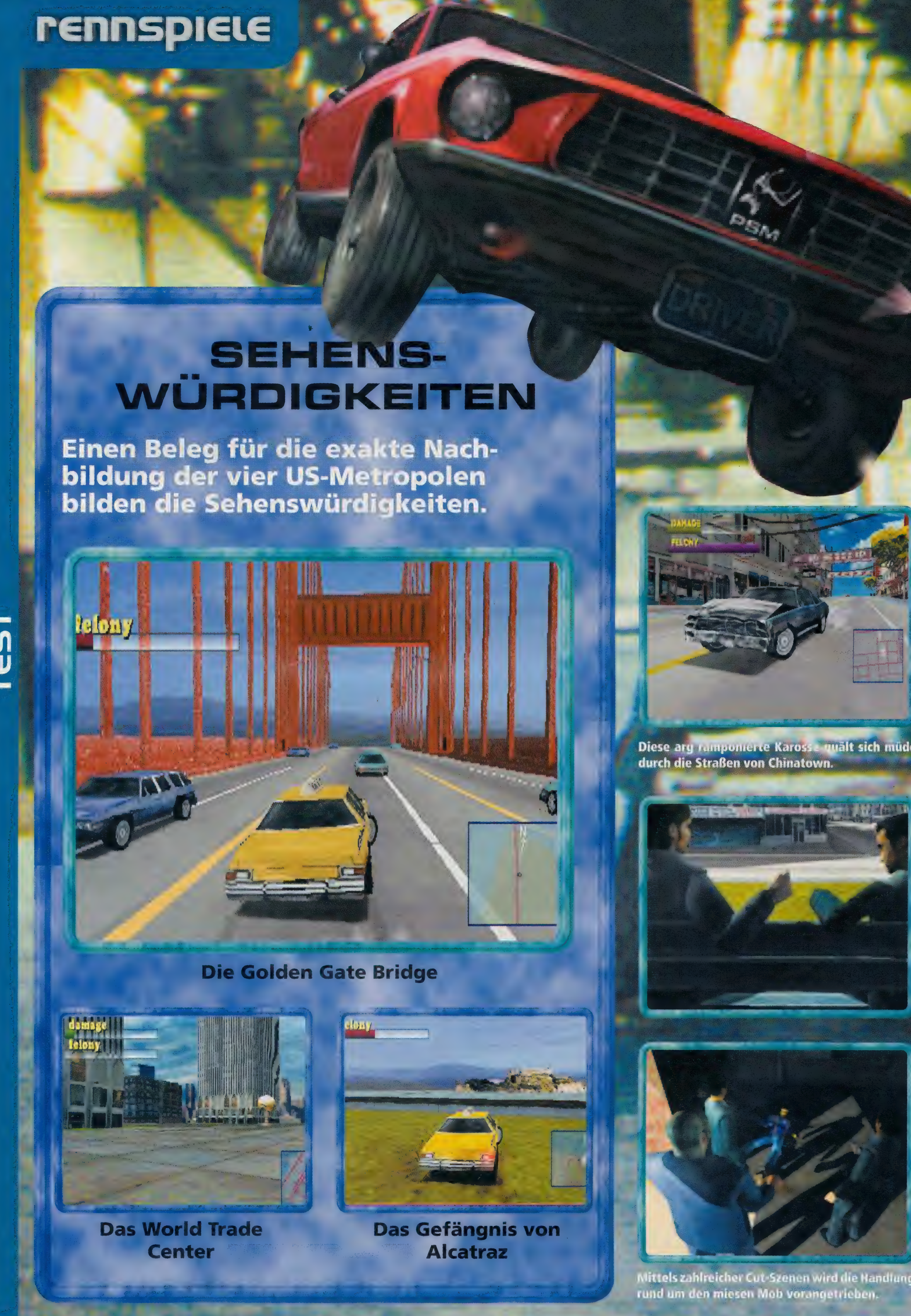
Unter 14 Fahrzeugen kann man wählen, darunter befinden sich Klassiker wie der legendäre Mustang, Polizeiwagen oder Taxen. Als Alternative zum harten Gangsteralltag und zugleich als Training kann man sechs sogenannte Driving Games absolvieren. Hier hat man zum Beispiel im Pursuit-Mode (Pursuit engl. Verfolgung) die Aufgabe, in einer Stadt seiner Wahl ein anderes Auto durch Parks und enge Straßen zu verfolgen und schließlich zu stellen. Im Trail-Blazer-Mode muß man in möglichst kurzer Zeit an der Strecke angebrachte Markierungen anfahren. Und die Sekunden ticken unbarmherzig herunter ...

Schlüpft man erstmals in die Rolle Tanners, fällt zunächst das absolut authentische Fahrverhalten der Wagen auf. So drehen bei wilden Gaspedal-Attacken die Reifen auf dem Asphalt durch und hinterlassen deutliche Gummispuren. Zudem schlingert der Wagen durch die PS-Power bei riskanten Manövern wild hin und her. Bei halsbrecherischen Wendemanövern legt sich das Vehikel realistisch in die Kurven. Neben dem authentischen Handling des Fahrzeuges hinterläßt auch das Geschehen in den Städten einen bleibenden Eindruck. Driver fängt die Großstadtatmosphäre mit Fußgängern, Ampeln und computergesteuerten Autos sehr schön ein. Die vier US-Metropolen wurden relativ exakt nachgebildet. An den Häuserwänden kann man neben Graffiti auch Werbeplakate oder Leuchtreklamen der Geschäfte erkennen. Und in San Francisco trifft man auch auf die weltberühmte Straßenbahn. Die computergesteuerten Fahrer verhalten sich verkehrsgerecht. Sie achten auf rote Ampeln und die Vorfahrtsregel, was unser Held natürlich nicht unbedingt tut. Hin und wieder kommt es auch zu Unfällen unter den Computerautos. Die Ordnungshüter drehen ihre Runden und sorgen für die Einhaltung der Verkehrsregeln.

Zur Orientierung dient eine Karte, auf der stets der nächste Punkt markiert ist, den Tanner anzusteuern hat. Auch patrouillierende Polizisten erkennt man dort. Verstößt man im Sichtfeld der Cop gegen die Verkehrsregeln, nehmen diese sofort die Verfolgung auf. Die so entstehenden Verfolgungsjagden sind filmreif und können dem Spieler so manche Schweißperle auf die Stirn zaubern. Wer dabei sein Fahrzeug allzu sehr ramponiert wird von den Polizisten am Schrottplatz empfangen. Im Replay kann man sich die Jagd noch einmal in aller Ruhe ansehen und das Geschehen zu einem actionstarken Kurzmovie zusammenschneiden.

Um die liebevoll und detailliert gestaltete Umgebung richtig genießen zu können, sollte man wirklich einmal eine gemütliche Spazierfahrt durch die City machen. Die vielen kleinen Details machen das Spiel derart lebendig, daß man schon nach wenigen Augenblicken total gefangen ist. So fesselt Driver von der ersten Minute an und begeistert durch den gelungenen Mix aus Rennspiel mit actionreicher Raserei und einer tollen Story mit genialen Aufträgen. Die unterschiedlichen Aufträge lassen alternative Vorgehensweisen und Fahrtrouten zu. Die Cut-Szenen verbinden die Missionen zu einer spannenden Geschichte. Grafisch und soundtechnik begeistert Driver ebenfalls. Fazit: Absolut zu empfehlen!

Uwe Oster



SEHENSWÜRDIGKEITEN

Einen Beleg für die exakte Nachbildung der vier US-Metropolen bilden die Sehenswürdigkeiten.

Die Golden Gate Bridge

Das World Trade Center

Das Gefängnis von Alcatraz

Diese arg ramponierte Karosse quält sich müde durch die Straßen von Chinatown.

Mittels zahlreicher Cut-Szenen wird die Handlung rund um den miesen Mob vorangetrieben.



In diesem heruntergekommenen Zimmer wartet Cop Tanner auf weitere Aufträge der Ganoven, um endlich wieder losziehen zu können.







Bei einigen der spannenden Missionen sitzt Euch neben der Polizei auch die Zeit im Nacken.



Das Nachtleben auf Miamis Straßen kann recht gefährlich werden. Also seid auf der Hut!

INSPIRATION DURCH KOLLISION

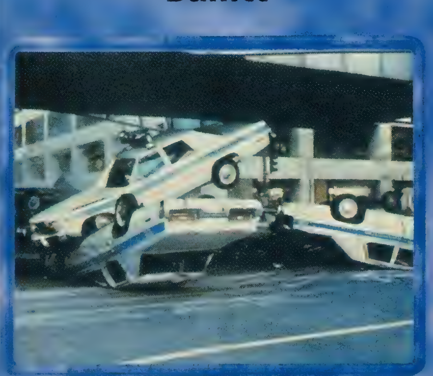
An dieser Stelle eine Auswahl der Streifen, die als Vorbild für Driver genannt werden können.



Bullitt



Mad Max



Blues Brothers



French Connection

STAR WARS



EPISODE I RACER

Während sich die Kinowelt auf den neuen Star-Wars-Film freut, kommen die N64-Fans schon vorher auf ihre Kosten. Im Juni erscheint passend zum Film das gleichnamige Rennspiel.

Star Wars Episode I ist in der Vergangenheit der Kultsaga angesiedelt. Anakin Skywalker ist ein neunjähriger Knirps und von der dunklen Seite der Macht, die ihn später zum Darth Vader werden läßt, hat er noch nie gehört. Der Film begleitet den Jungen auf seinem Weg zum Jedi-Ritter. Während seiner Laufbahn nimmt Anakin Skywalker unter anderem auch an einem sogenannten Podracing teil, einer der schnellsten und gefährlichsten Sportarten der Galaxie.

Die spektakulären Rennen finden an den Original-Schauplätzen des Films statt. So heizt man mit dem Gleiter über die Eiswelt Ando Prime oder kämpft auf dem Minenplaneten Mon Gazza um einen der Spitzenplätze. Doch zuvor gilt es, auf dem Trainingskurs des Wüstenplaneten Tatooine erste Erfahrungen zu sammeln. Für kraftvolle Rennpower sorgen die gewaltigen Triebwerke der Gleiter, die aus ausgeschlachteten Raumschiffen stammen. Immerhin sorgen die für Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 700 km/h!

Sechs unterschiedliche Flieger stehen dem angehenden Rennflieger anfangs zur Verfügung. Für jeden Kurs gibt es einen Favoriten. Sobald dieser geschlagen wird, steht er für kommende Rennen zur Verfügung, so daß man später aus einem Feld von rund 20 Fahrern wählen kann. Im Mittelpunkt des Spiels steht das Turnier. Hier sollte man zumindest Platz vier erreichen, um nicht vorzeitig die Segel streichen zu müssen. In den drei Klassen Amateur, Semi-Pro und Galaxis finden die Duelle um Ruhm, Ehre und bare Münzen statt. Wer genügend Erfolge vorzuweisen hat, kann seine Flugkünste in der Elite-Klasse unter Beweis stellen.

Die Steuerung ist anspruchsvoll und gut gemacht. Z-Trigger und Bremsklappen helfen dabei, sicher zu manövrieren. Und wenn man es mal nicht packt, sorgen die Kollisionen mit Gebäuden, Felswänden, Gegnern oder Meteoriten nicht nur optisch für Furore. Auch akustisch geht's zur Sache, denn die Gegner können richtig gut fluchen und sich lustig machen.

Schon nach den ersten Runden wird man gnadenlos vom Geschwindigkeitsrausch erfaßt. Flugverhalten und Steuerung vermitteln einem immer das Gefühl, volle Kontrolle über den Flitzer zu haben. Die Kurse sind anspruchsvoll und der Sound sorgt für tolles Rennfeeling. Die glänzende Sprachausgabe verdichtet die Atmosphäre noch mehr. Grafisch gefällt das Spiel durch eine dank Expansion Pak hochauflösende und bis auf wenige Ausnahmen absolut flüssige Darstellung, die mit vielen Effekten und Details am Streckenrand aufwartet.

Uwe Oster



In dieser riesigen Arena sollte man sich schnell zwischen der linken und der rechten Route entscheiden. Unentschlossene Piloten enden sonst unsanft an der Wand.



Durch einen guten Start kann man gleich zu Rennbeginn schon einige Plätze im Konkurrentenfeld gutmachen.



Beim waghalsigen und pfeilschnellen Flug durch das dichte Meteoritenfeld sind gute Reaktionen und ein kühler Kopf gefragt.



Auf dem Minenplaneten gilt es, seinen Rennboliden unbeschadet zwischen den riesigen Arbeitsfahrzeugen hindurchzumanövrieren.



Uwe Oster

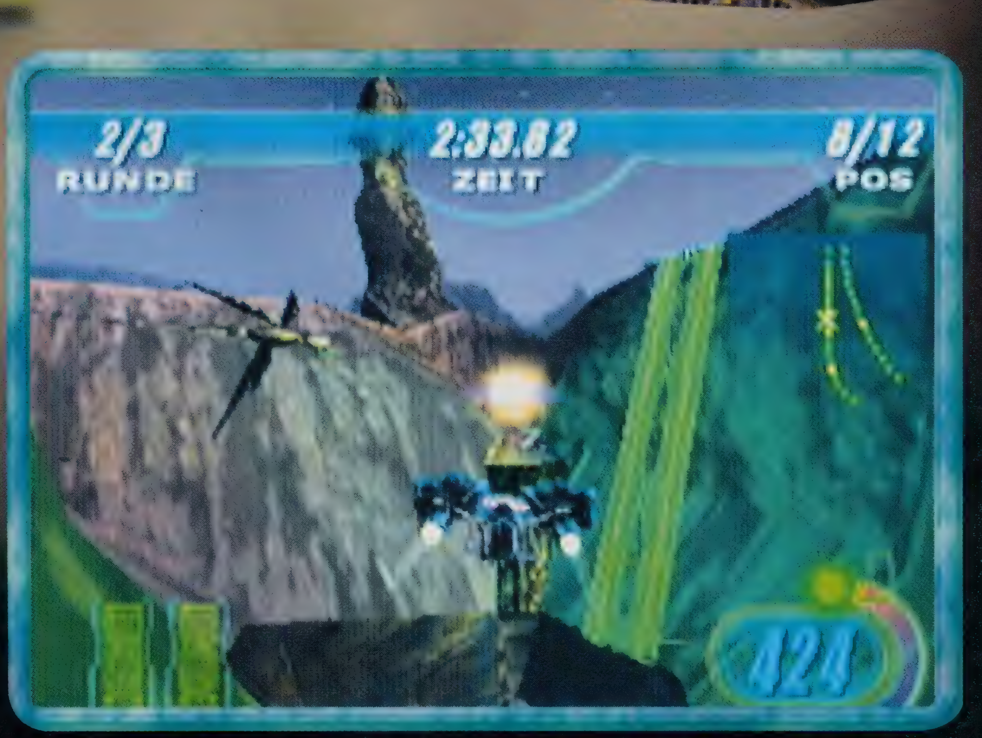
>> Ein High-Speed-Rennspiel der Sonderklasse. Coole Kurse, fiese Gegner und jede Menge Adrenalin machen Star Wars Episode I zu einem fetzigen PS-Erlebnis. <<



Mit gezündetem Turbo beschleunigen die wendigen Flitzer nochmals, die Steuerung wird aber dabei erschwert.



Im Fahrerfeld fliegen beim Kampf um die besten Plätze neben den Fetzen auch reichlich Funken.



Mit dem richtigen Timing und dem gezielten Einsatz des Höhenruders gelangt der versierte Pilot auch unbeschadet über brandgefährliche, gähnende Abgründe.



spielspass **87%**

Star Wars
Episode I Racer

Hersteller:	Nintendo
Veröffentlichung:	Juni ´99
Preis:	ca. DM 130,-
Spieleranzahl:	1-2
Genre:	Rennspiel

N64 / PS / PC / GB / CGB / DC

+ Technisch und spielerisch absolut überzeugend, tolle Rennkurse, viel Flair

– Fehlende Gesamtübersicht der Strecken, stockfinstere Tunnel

Altersfreigabe: Ab 6 Jahren

Grafik: 86%

Sound: 80%

TEST

GTA LONDON 1969

Die erste Mission-CD in der Geschichte der PlayStation



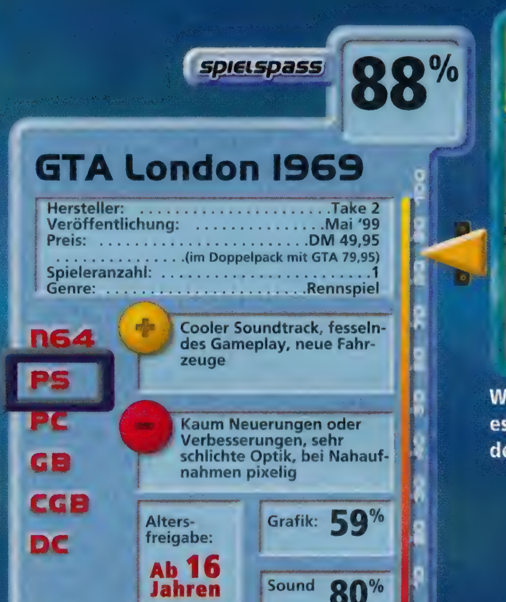
Die Crisp-Zwillinge sind sehr zufrieden mit Deiner Leistung. Du hast ihren Auftrag erfolgreich ausgeführt. Auf ins nächste Abenteuer!



Als Helfer einiger Gangster schlägst Du Dich durch die Straßen von London. Wenn Du die Missionen erfüllst, erhöht sich Dein Punktestand.



Für englisches Flair ist gesorgt. Der Sportwagen zeigt sich im Union-Jack-Outfit. Aber auch andere typisch britische Wagen stehen zur Auswahl.





Wenn Du ein neues Gefährt brauchst, nimmst Du es Dir einfach. Natürlich kannst Du in London auch den Original-Doppeldecker kidnappen.



Über den Bildschirmtext wird Dir während des Spiels mitgeteilt, welche neuen, spannenden Aufträge Deine Bosse für Dich haben.

Nach den fiktiven amerikanischen Städten Liberty City, San Andreas und Vice City verschlägt es Euch bei den neuesten GTA-Missionen nach London. Und zwar in das Jahr 1969. Denn kein Ort war in den Swinging Sixties so angesagt wie die englische Hauptstadt. Der Soundtrack und die nostalgischen Wagen versetzen Euch in die richtige Stimmung für diese Zeitreise. Die Musik kommt zum großen Teil aus der Abteilung Reggae/Ska und ist erstklassig.

Im Fuhrpark ist alles geboten, was damals auch wirklich auf den Straßen zu bewundern war: vom Mini Cooper bis zu James Bonds Lieblingsauto, dem Aston Martin. Aber auch der typische Londoner Doppeldeckerbus oder ein VW Käfer fehlen nicht.

Insgesamt stehen knapp 30 Fahrzeuge zur Verfügung, um sich in das Chaos von Grand Theft Auto zu stürzen. Über 30 neue Missionen und einige versteckte Aufträge wurden für GTA London entwickelt. Ausgangspunkt für das Abenteuer ist das Londoner Eastend, wo Gangster wie Harold Cartwright, Jack Parkinson und die Crisp-Zwillinge Albert und Archie, das Sagen haben.

Ihr beginnt das Spiel als einfacher Handlanger, der in der Stadt herumhängt und auf neue Aufträge der Gangsterbosse wartet. Ihr klaut Autos, schmuggelt Drogen oder schafft unliebsame Konkurrenten aus dem Weg. Wie im Originalspiel könnt Ihr Euch auch diesmal aus der Vogelperspektive als Fußgänger oder im Fahrzeug beobachten.

Ein Pfeil gibt während des ganzen Spiels die Richtung Eurer Aktionen vor. Die Grafik wurde leider keiner Schönheitskur unterzogen. Aber inzwischen hat man sich an das schlichte Outfit des Spiels ja fast schon gewöhnt. Aus der Nähe betrachtet wirkt das Ganze immer noch ziemlich pixelig. Dafür wurden die wichtigsten Sehenswürdigkeiten Londons wie die Houses of Parliament oder der Picadilly Circus im Stadtbild nicht vergessen. Viel Neues oder große Verbesserungen dürft Ihr bei GTA London 1969 also nicht erwarten. Das zugrundeliegende Spielprinzip wurde unverändert beibehalten. Fans von GTA werden sich trotzdem über die neuen Missionen freuen. Und auch für Neulinge ist der günstige Doppelpack aus Original- und Zusatz-CD allemal einen Test wert.

Patrizia Stajer



SPORTS CAR GT

Bei dieser Rennsimulation ist harte Arbeit am Steuer angesagt.

An den Start geht Ihr mit einem Porsche 911, einem BMW M3 oder einem Panoz Esperante. Mehr könnt Ihr Euch mit den 100.000 Credits, die Euch zur Verfügung stehen, nicht leisten. Doch jeder Sieg bringt Geld und mit mehr Geld könnt Ihr Euch bessere Wagen leisten. Bei diesem Fuhrpark wird Euch das Wasser im Munde zusammenlaufen. Zur Auswahl stehen der Saleen Mustang, der Vector M12, der Porsche GTI, der Mosler Raptor, der Lister Storm, der Panoz GTR-1, der Mc Laren F1 GTR, der Callaway C12 und der Mercedes CLK GTR. Für letztgenannten müßt Ihr allerdings happige 850.000 Credits berappen. Und mit den Anschaffungskosten alleine ist es nicht getan.

Wenn Ihr Euren Boliden aufrüsten und tunen wollt, müßt Ihr wiederum tief in die Tasche greifen. Dafür könnt Ihr dann Euren Hobbymechanikertrieb voll ausleben. Bis zu 16 Fahrer kämpfen mit Euch in den drei Spielmodi (Quick-Race, Multiplayer, Career) um die besten Plätze.

Im „schnellen Rennen" könnt Ihr die Strecken und Wagen einem ersten Test unterziehen und kräftig Gas geben. Das wird allerdings recht schnell langweilig. Also nichts wie ran an den Karrieremodus. Hier ist harte Arbeit angesagt, um von der GTQ-Liga über GT3 und GT2 bis in die GT1-Serie aufzusteigen. Es zählen nur die ersten Plätze, denn nur dafür gibt es Geld, das Ihr in Euren Renner investieren könnt, und nur wer auf einem der ersten drei Plätze landet, bekommt die Chance, in einer höheren Klasse zu starten. Der Top-Fahrer der GT1-Liga wird sogar mit einem exklusiven Startplatz in der „World GT League" belohnt. Einfach ist es allerdings nicht, sich in die oberste Liga hochzufahren.

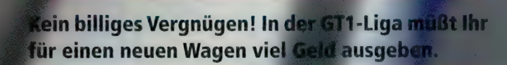
Denn jede der zwölf Rennstrecken hat ihre Tücken und erfordert einen speziell angepaßten Fahrstil. Ganz schwierig wird es, wenn Ihr aufgrund eines Fahrfehlers die Strecke verlassen müßt, denn Euer Wagen läßt sich nur unter großer Anstrengung wieder auf den Kurs zurücksteuern.

Auch ein Schaden am Auto hat realistische Folgen. Leichter, aber auch langweilig wird es, wenn Ihr Lenk-, Brems- oder Schalthilfen zuschaltet. Grafisch bietet Sports Car GT guten Durchschnitt.

Patrizia Stajer



Porsche gegen Porsche: Dank der höheren PS-Zahl setzt sich der GTI bei dem Duell locker durch.



Kein billiges Vergnügen! In der GT1-Liga müßt Ihr für einen neuen Wagen viel Geld ausgeben.

SPIELSPASS **76%**

Sports Car GT

Hersteller: Electronic Arts
Veröffentlichung: Mai '99
Preis: ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 16 Spieler Netzwerk/Internet
Genre: Rennsimulation

N64 · PS · **PC** · GB · CGB · DC

+ Gelungene Steuerung, Originalwagen und -kurse, viele Setup-Möglichkeiten
− Wagen reagieren manchmal störrisch, Schwierigkeitsgrad sehr hoch, Grafik reißt nicht vom Hocker

Altersfreigabe: **Unbeschränkt**

Grafik: 72%
Sound: 82%



Auch Tag- und Nachtwechsel und Wettereinflüsse spielen eine Rolle. Besonders schwierig wird das Fahren bei Dunkelheit und Regen.



Ein Blick aus dem Cockpit Eures Wagens. Im Rückspiegel könnt Ihr dabei den Verkehr hinter Euch ganz genau im Auge behalten.



Die Verfolgerkamera läßt sich stufenlos schwenken und zoomen. Hier werft Ihr einen ganz genauen Blick auf das Geschehen.

MAXIMUM FUN



Add-On für Racing Simulation 2

Racing Simulation 2 is a trademark of UBI SOFT ENTERTAINMENT 1998

mit Christian Danner

Renntraining mit Christian Danner

> Tips & Tricks in Bild und Ton von Profi-Rennfahrer Christian Danner > Alle Strecken der kompletten Saison in Fullscreen-Video > Jeder Kurs aus der Cockpit-Perspektive mit einer optimalen Runde im Überblick > Zusätzliche Überholsequenzen und Fahrtips für jede knifflige Stelle > Mehrere Ghosts für alle Strecken mit absoluten Bestzeiten > Alle offiziellen Updates und Patches > Game-Service-Client zum Spielen von Racing Simulation 2 im Internet > Setup-Tips und Setups zum Einfügen in das Spiel > Aktuelle Daten über Bestzeiten und Rundenrekorde >> **ab jetzt im Fachhandel erhältlich!**



Add-On für Racing Simulation 2

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95



Empfohlen von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin



Strategie + Denkspiele

Die Welt erobern, einen Mega-Konzern leiten, das Weltall erforschen, einmal eine historische Schlacht nachbauen – Strategiefans brechen in wahre Begeisterungsstürme aus, wenn sie ihr Organisationstalent und ihren ausgeprägten Geschäftssinn beweisen können. Fingerspitzengefühl, Taktik, Diplomatie — in diesen Welten fühlen sie sich zuhause.

12 SEITEN

inhalt



TOP 10 – eure hits



1.	Command & Conquer 2
2.	Command & Conquer
3.	Die Siedler 3
4.	Commandos
5.	SimCity 2000
6.	Worms
7.	Age Of Empires
8.	Anno 1602
9.	Star Craft
10.	Populous: The Beginning

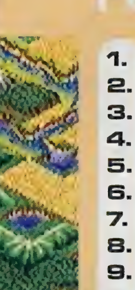
Hier könnt Ihr sehen, welche Spiele im Bereich Strategie/Simulation die Games and More-Leser zur Zeit am liebsten spielen. Notiert einfach Eure Hits auf dem Zeugnis-Coupon oder einer Postkarte und schickt das Ganze an Games and More.

release

Age of Empires 2	Mai ´99
Jagged Alliance 2	Mai ´99
C&C 3: Tiberian Sun	Juni ´99
Braveheart	Juni ´99
Siege	Juni ´99
Warhammer: 40.000 Rites of War	Juni ´99
Worms 2	Juni ´99
StarCraft 64	August ´99
Conflict!	September ´99
Worms 2	September ´99

Ihr wartet auf neue Welten? Coole Abenteuer? Herausforderungen an Strategie und Taktik? Wir verraten Euch schon jetzt, wann die coolsten Neuigkeiten für Euer Spielesystem auf den Markt kommen.

TOP 10 – referenz



1.	Civilization 2
2.	Die Siedler 3
3.	Age Of Empires
4.	Populous: The Beginning
5.	StarCraft
6.	Commandos
7.	WarCraft 2
8.	Incubation
9.	Command & Conquer 2
10.	Worms

Die Spiele mit den besten Testergebnissen im Bereich Strategie/Denkspiele? Hier seht Ihr alle Highlights des Genres auf einen Blick. Damit Ihr wißt, welche Spiele Euch am meisten Fun und Action bieten.



AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Fortsetzung des Strategie-Hits mit vielen Verbesserungen.

THE AGE OF KINGS: DIE FAKTEN

- Tutorial
- Pop-Up-Online-Hilfe
- Konfigurierbare Hotkeys
- 4 storybasierte Kampagnen, die sich an historischen Figuren orientieren (Jeanne d'Arc, Kaiser Barbarossa, Dschingis Khan, William Wallace)
- 13 Zivilisationen mit Spezialeinheit, eigener Sprache, besonderen Gebäuden und Technologien (Byzantiner, Kelten, Chinesen, Engländer, Franken, Wikinger, Germanen, Goten, Mongolen, Sarazenen, Türken, Japaner, Perser)
- 3 Wege zum Sieg:
  - → Militärische Unterwerfung der gegnerischen Kulturen
  - → Sieg durch Anhäufung des größten Reichtums
  - → Bau und Erhalt eines Weltwunders
- Technologiebaum mit über 100 Knotenpunkten
- Überarbeitete, skriptbasierte KI
- Soldaten hören auf Kommandos (Guard, Patrol, Follow)
- Militärische Formationenbildung möglich
- Besetzen von Gebäuden mit Militäreinheiten
- Verbessertes Wegesystem
- Zufallsgenerator für Karten, größere Karten
- Eisenerz als zusätzliche Ressource neben Holz, Nahrung, Stein und Gold

Eigentlich war der zweite Teil von Age of Empires bereits für das Frühjahr angekündigt worden, doch die Veröffentlichung wird sich verzögern. Bis Herbst müssen sich die Strategie-Liebhaber noch gedulden. Um Euch die Wartezeit zu verkürzen, informieren wir Euch über den aktuellen Stand des Projektes. Zeitlich setzt The Age of Empires 2: The Age of Kings dort an, wo das Add-On The Rise of Rome geendet hatte. Wir befinden uns im Mittelalter. Das Spiel umfaßt in vier Abschnitten (Dark Ages/Frühes Mittelalter, Feudal Age/Zeitalter des Lehenswesens, Castle Age/Hochmittelalter, Imperial Age/Spätmittelalter) die Zeit von 450 bis 1450 n. Chr..

Wer sich bereits mit dem ersten Teil vor dem Bildschirm vergnügt hat, wird auch mit der Fortsetzung keinerlei Probleme haben. Steuerung und Menüstruktur orientieren sich an Age of Empires 1. Aber auch Neueinsteigern wird es leicht gemacht.

Trainingsmissionen, bei denen die wichtigsten Spielelemente erläutert werden, eine zuschaltbare Hilfefunktion, die Euch Infos zu Gebäuden und Einheiten liefert, und der Technologiebaum, der die Wege anzeigt, über die man technische und gesellschaftliche Errungenschaften am besten erreicht, bieten genug Hilfestellung. Die 13 Völker unterscheiden sich diesmal deutlich voneinander. Trachten, Baustil, Waffen und Technologien sind bei jeder Volksgruppe anders gestaltet. Auch die Soldaten mußten einige Veränderungen über sich ergehen lassen.

Taktisch gibt es jetzt mehr Spielraum, so daß die Krieger nun auch verschiedene Formationen bilden können. Zudem wurde die Künstliche Intelligenz der Soldaten erhöht. Sie hören nun auf die Kommandos „Bewachen" (Guard), „Patrouillieren" (Patrol) und „Folgen" (Follow).

Zudem läßt sich ihre Angriffslust über mehrere Aggressionsstufen regeln und das neue Wegepunkte-System verhindert, daß unterwegs Soldaten verlorengehen. Um die Bindung zwischen Game und Spieler zu erhöhen, basieren die vier Kampagnen von Age of Kings auf Hintergrundstorys. Als Jeanne d'Arc, Kaiser Friedrich Barbarossa, Dschingis Khan oder William Wallace versucht Ihr den Sieg zu erringen. Auch in The Age of Kings habt Ihr dazu wieder verschiedene Möglichkeiten. Sowohl die militärische Vernichtung des Gegners als auch der Bau und Erhalt eines Weltwunders führen zum Ziel. Mehr Bedeutung erhält dagegen der ökonomische Aspekt. Auch die Anhäufung von Reichtümern verhilft Euch zum Triumph. Dank der Überarbeitungen und Neuerungen dürfte also auch The Age of Kings zum Hit werden.

Patrizia Stajer

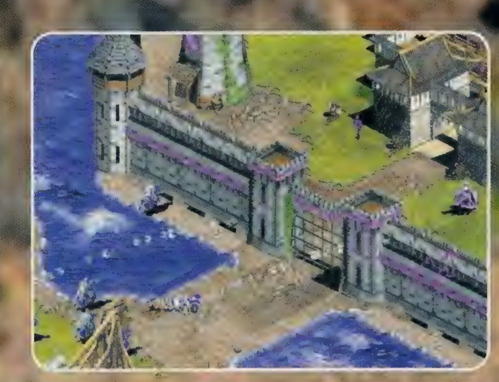
Veröffentlichung: ....Herbst '99
Hersteller: .....Microsoft/Ensemble Studios



Weltwunder solltet Ihr besonders schützen. Wenn Euch das gelingt, habt Ihr Chancen auf den Sieg.



Landwirtschaft ist bei Age of Kings nur noch auf fruchtbarem Boden möglich. Wer reiche Ernte einfahren will, muß die Äcker ordentlich pflegen.



Grafisch wurde der zweite Teil weiter aufgepeppt. Man beachte die sich kräuselnden Wellen.

>>Das Projekt Alien Intelligence ist gestorben. Interplay hat die Arbeiten an de
die Entwickler von Flatline Studios angeführt. >> Bundesliga 2000 von Electronic
tomatikfunktonen und Statistiken und ein Mehrspielermodus. Außerdem soll die Um



Über die kleinen Buttons links unten könnt Ihr Euren Einheiten verschiedene Befehle erteilen und den Aggressivitätsgrad der Soldaten bestimmen.



Eine der interessantesten Neuerungen ist die Möglichkeit, mit den Soldaten Formationen zu bilden. Dadurch hat sich der taktische Spielraum vergrößert.



Schafe sind als Nahrungsressource von besonderer Bedeutung. Ihr solltet also versuchen, im Lauf des Spiels möglichst viele davon einzufangen und sie dann bei Euch im Dorf weiden zu lassen.



Zum Mittelalter hin hat sich auch beim Fischfang einiges geändert. Statt mit Angeln versuchen die Fischer ihr Glück nun auch mit Reusen.



Nicht nur die Trachten, auch das Terrain und die Gebäude unterscheiden sich von Volk zu Volk.

Strategiespiel eingestellt. Als Grund wurden die permanenten Verzögerungen durch

rts wird der einzige Fußballmanager mit DFB-Lizenz. Geplant sind umfangreiche Au-

ebung der Stadien ausgebaut werden. Veröffentlichungstermin ist Herbst '99. <<

BLACK & WHITE

Um die Schöpfungsgeschichte und die Geschicke als Gott geht es bei Black & White. Neun Völker warten darauf, missioniert zu werden.



Wenn das Volk mehr Holz benötigt, führt der Spieler-Gott einen Baumzauber aus. Dabei entsteht diese nymphenhafte Erscheinung

Eigentlich ist die Welt Eden ganz in Ordnung. Neun Völker leben nebeneinander her und erfreuen sich ihres Lebens. Doch dann tretet Ihr als Gott auf. Ein Volk ist von Euch überzeugt und folgt Euch. Doch die anderen noch lange nicht. Und als Gott wollt Ihr natürlich von allen Völkern angebetet und verehrt werden. Zeit, in die Hände zu spucken und frisch ans Werk zu gehen!

Dabei hat man allerdings keinen direkten Einfluß auf die Menschen, sondern muß mit göttlich-wundersamen Kräften spielen. Mit einem Totem im Dorf beginnt die Missionsarbeit. Das Teil bewegt man nämlich mit seiner digitalen Hand. Die Bewohner pilgern dann zu einer Zitadelle, um ihren Herrn zu preisen. Hier befindet sich auch ein Monolith, den man aus dem Boden ziehen kann. Je weiter der Fels aus der Erde ragt, desto begeisterter tanzen die Menschen. Damit erschaffen sie Lebenskraft und Zaubersprüche für das göttliche Wesen.

Mit diesen Zaubern agiert das göttliche Wesen und verschafft sich so mehr Einfluß. Anhänger findet man als Gott aber auch, indem man zum Beispiel ein Dorf vor einem Löwen rettet. Richtig spannend wird es, wenn der Titan ins Spiel kommt. Als Gott „züchtet" Ihr ein Wesen heran, egal ob Löwe, Mensch, Wolf oder Kuh. Anfangs ist der Titan schwach und dumm, doch er lernt und wächst rasch. Ihr könnt ihm eine Menge beibringen, ihn bestrafen oder belohnen. Er kann als Waffe eingesetzt werden oder auch als Hilfe für die eigenen Anhänger. Man kann ihn gegen feindliche Völker oder Götter einsetzen. Und zeigt man ihm zum Beispiel, wie man einen Menschen heilt, dann kann es passieren, daß der Titan sich fortan als übergroßer Wundarzt betätigt. Putzig: Auch der Titan ist ein lebendes Wesen mit Bedürfnissen. Er muß essen, für kleine Titanen gehen und auch schlafen. Alle Aktivitäten sind liebevoll animiert und schön anzusehen.

Die Grafik ist unglaublich realistisch und farbenfroh. Idyllische Dörfer, schroffe Klippen, Eisberge – alles wirkt plastisch und schafft eine tolle Atmosphäre. Auch hinsichtlich der Musik und Sounds beeindruckt Black & White. Rund 100 Zaubersprüche, neun Völker, 27 Titanenarten und viele tolle Features versprechen ein cooles Spiel. Noch wird fleißig an dem Schöpfungsepos gearbeitet. Frühestens Ende '99 soll Black & White fertig sein. Wir dürfen gespannt sein, welches epische Abenteuer uns dann erwartet.

Uwe Oster

Hersteller: .... Lionhead Studios
Veröffentlichung: frühestens Dezember '99

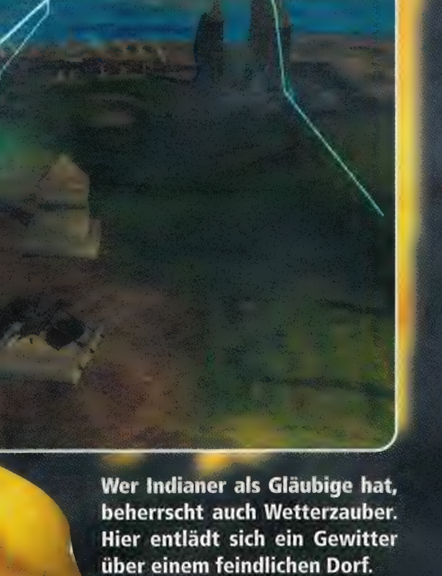


Einer der Defensivzauber läßt eine Energiekuppel entstehen. Auf diesem Bild bieten wir einem griechischen Dorf Schutz.



Dieser aztekische Titan wurde während eines Kampfes verletzt. Es bleiben auf Lebzeiten Narben zurück.

>>Red Storm hat einen Nachfolger zu Rainbow Six angekündigt: Rogue Spear. >> Ma
fenspektakel heißen. >> Die Academy of Interactive Arts and Science verlieh ihr
Command & Conquer: Tiberian Sun verschiebt sich auf September, weil noch Bugs



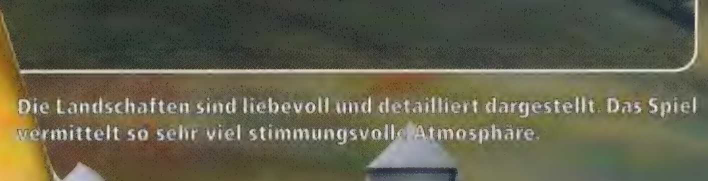
Wer Indianer als Gläubige hat, beherrscht auch Wetterzauber. Hier entlädt sich ein Gewitter über einem feindlichen Dorf.



Die Titanen beherrschen auch den Nahkampf. Man mag's glauben oder nicht, aber diese Kuh trainiert fleißig Kickboxen.



Titanen lernen wie Kinder durch Beobachtung und auch durch Lob und Tadel. Wenn die Kreatur etwas gut gemacht hat, wird sie gekrault



Die Landschaften sind liebevoll und detailliert dargestellt. Das Spiel vermittelt so sehr viel stimmungsvolle Atmosphäre.



Wenn der Spieler etwas nicht gut heißen kann, gibt's Hiebe als Bestrafung.

is kündigt für Sommer den Nachfolger zu SimTower an. Yoot Tower soll das Flugha-

n Hall-of-Fame-Award an den Star-Designer Sid Meier. >> Das Erscheinungsdatum von

eseitigt werden müssen. Infos findet man unter: http://www.westwood.com. <<

THE SIMS

Daily Soap oder soziales Experiment?



Jetzt wird es brenzlig! Auch bei Bränden, Einbrüchen und anderen Unwägbarkeiten müssen die Sims ihre guten Nerven unter Beweis stellen.





Die eigene Familie habt Ihr ja noch gut im Griff, doch wenn beim Barbecue die Nachbarn zu Besuch sind, wird es richtig interessant.




Bei The Sims kann sich jeder einmal als Architekt betätigen. Kinderleicht errichtet Ihr mittels Drag&Drop komplette Häuser.



Auch die Sims sind natürlich nicht alle gleich. Schlampige Zeitgenossen hinterlassen Wasserlachen in der Dusche und Müll am Boden.

Eine völlig neue Idee? Gibt es das überhaupt noch auf dem Spielemarkt? Das Konzept von The Sims ist jedenfalls alles andere als langweilig. Alles begann damit, daß Will Wright von Maxis auf die Begeisterung seiner Landsleute für Hausbau-Simulationen aufmerksam wurde, bei denen sich potentielle Bauherren als Hobby-Architekten betätigen können. Was diesen Programmen fehlt, ist die Möglichkeit, die Wohnqualität der Entwürfe auf irgendeine Weise testen zu können. Die Idee zu The Sims war geboren. Bei dem Spiel geht es zunächst darum, für Wohnraum zu sorgen. Wer architektonisch nicht so begabt ist, greift auf vorgefertigte Eigenheime zurück. Wer seine Kreativität ausleben will, entwirft seine eigenen Häuser. Über ein Point&Click-Interface richtet Ihr Wände auf, verlegt Böden und designt die Innenräume. Dabei kann man seinen Spieltrieb voll ausleben. Es ist garantiert für jeden Geschmack etwas dabei.

So weit, so gut. Doch was ist ein Haus wert ohne Bewohner? Auch hier habt Ihr wieder die Wahl zwischen vorgegebenen Charakteren und Figuren, deren Persönlichkeit Ihr selbst bestimmt. Habt Ihr Eure Familie in ihren vier Wänden einquartiert, geht das Spiel eigentlich erst richtig los.

Als unsichtbarer Denker und Lenker bestimmt Ihr von nun an die Geschicke Eurer Sims. Doch die Figuren haben auch ihr Eigenleben. Sie sind von Grund auf egoistisch und antriebslos. Zwar gehen sie, wenn sie Hunger verspüren, von alleine in die Küche, an ihre Mitbewohner jedoch verschwenden sie keinen Gedanken. Hier müßt Ihr eingreifen. Soziales Miteinander entsteht nur, wenn Ihr Hand anlegt. Ihr legt berufliche Karrieren fest oder bestimmt, wie sich ein Sim gegenüber dem anderen verhält. Die Bandbreite reicht dabei von flüchtigen Bekanntschaften bis zu Liebesbeziehungen.

Ein bestimmtes Ziel muß man bei The Sims nicht erreichen. Ihr seid „nur" dafür verantwortlich, wie die Bewohner der Sim-Welt miteinander umgehen. Probleme bleiben dabei nicht aus. Es ist wie im wahren Leben. Neue Nachbarn sorgen für Ärger, die Arbeitslosigkeit droht, in der Familie fliegen die Fetzen.

Umwelt und Lebensqualität haben großen Einfluß auf das Zusammenleben. Zudem plant Maxis, daß bei jedem Abspeichern des Spielstandes automatisch eine Webseite erstellt wird, die alle Merkmale Eurer Sim-City enthält. Andere Spieler können darauf zugreifen und Eure Sims in Ihre eigene Sim-Nachbarschaft downloaden. Wer bei der Betreuung seiner persönlichen Sims mit ersten Anflügen von Langeweile zu kämpfen hatte, wird dadurch garantiert vor neue Herausforderungen gestellt.

Patrizia Stajer

Hersteller: ....Maxis/EA
Veröffentlichung: ....3. Quartal '99

NEWS

>>Viel vorgenommen haben sich Kaos Kontrol mit ihrem neuen Projekt. Das Strateg
Auto werden. Eine Gruppe von Söldnern beginnt einen Bürgerkrieg und legt sich
zwischen 3D-Shooter und Echtzeitstrategie. >> Mit Oil Tycoon wird Black Star M

hot and fresh...hot a



Bei der Einrichtung der Wohnungen für Eure Sims habt Ihr freie Hand [illegible] wer für ein bißchen Luxus sorgt, macht seine Sims ein gutes Stück [illegible]cher. Whirlpool und Billardtisch heben die Laune der Einwohner.



Icons zeigen Euch die aktuelle Gemütsverfassung Eurer Spielfiguren. Ein Streit zwischen diesen beiden scheint im Moment unausweichlich.



Bei der Einrichtung bleibt Spielraum für persönliche Vorlieben. Ihr solltet aber dafür sorgen, daß sich Eure Sims in ihren Wohnungen und Häusern wohl fühlen. Die Zebra-Couch ist sicher nicht jedermanns Geschmack, vielleicht macht sie aber trotzdem Eindruck auf die Besucherinnen.



Mit einem Geschenk fing alles an ... Natürlich sind auch unter Euren Sims Sympathie und Abneigung ganz unterschiedlich verteilt.



Ein bißchen Pflege täte dieser Familie und ihrer Wohnung gut. Mit den häuslichen Arbeiten scheinen sie nicht ganz so zurecht zu kommen.

-Spiel BlockWar solle eine Mischung aus Syndicate Wars, Commandos und Grand Theft
it gegnerischen Banden und den Ordnungshütern an. Die Spielperspektive wechselt
timedia im Juli eine Neuauflage von Oil Imperium auf den Markt bringen. <<

DIE VÖLKER

Mit Die Völker kommt ein weiteres Aufbauspiel heraus. Die Ähnlichkeit zu Die Siedler ist frappierend. Fans des Genres wird dies aber kaum stören.



Das Dorf nimmt Formen an. Die Baumöglichkeiten sind sehr vielfältig. Da muß man genau planen, um sich nicht zu verzetteln.





Die gleiche Szene aus zwei Kameraperspektiven: Der stufenlose Zoom der Kartengrafik ist neu. So behaltet ihr die Übersicht, denn spielbar bleibt Die Völker aus allen Blickwinkeln.



Über Geschmack läßt sich streiten: die Insekten züchten Rauchmaden, die Sie dann zu einer Art Zigarillo weiterverarbeiten.

Delikat: Rauchmaden sind der Renner bei dem Insektenvolk.



Andere Völker, andere Sitten. Am einfachsten spielen sich unserer Meinung nach die Amazonen, weil sie den idealen Kompromiß aus Stärke und Intelligenz repräsentieren.

Die pummeligen, blauen Pimmons, die schicken Amazonen und das Insektenvolk der Sajikis sind grundverschieden in ihren Bedürfnissen und Charaktereigenschaften. Während die Pimmons recht friedliebend und dazu sehr intelligent sind, sind die Sajiki das kriegslüsternste Volk unter den drei Rassen. Die Amazonen sind irgendwo dazwischen angesiedelt. Sie zeichnen sich durch gesundes Mittelmaß aus. Und alle drei Rassen kämpfen um die Vorherrschaft ...

Nachdem Ihr Euer Hauptgebäude errichtet habt, expandiert Ihr. Wohnhütten, Spähtürme, eine Schule, ein Forschungslabor — die Aufgaben sind vielfältig. Habt Ihr die Grundlagen geschaffen, werden sich die ersten Bewohner niederlassen. Die haben zunächst noch recht einfache Berufe wie Holzfäller oder Steinhauer. Später aber bildet Ihr auch Polizisten und Diplomaten aus. Insgesamt gibt es 80 verschiedene Berufe. Dazu gehören auch 75 verschiedene Gebäude. Auswahl ist also reichlich vorhanden.
Doch bevor man die fortgeschrittenen Funktionen nutzen kann, muß man erst einmal kräftig aufbauen und investieren.

Mit dem Fortschritt wachsen auch die Wünsche der Bevölkerung. Wirtshäuser, Theater, das Volk will unterhalten werden. Dafür zahlen sie dann auch gern ihre Steuern. Wie in einem Aufbauspiel üblich, gibt es natürlich auch den Kampfteil. Jäger bekämpfen herumstreunendes Wild und die Polizei widmet sich kriminellen Subjekten. Im Laufe des Spiels schließlich senden konkurrierende Völker ihre Truppen aus. Dann gilt es, sich zu wehren! In der Kaserne warten die Kämpfer auf ihren Einsatz oder gehen auf Patrouille. Die Schlagkraft der Truppen kann man zudem deutlich erhöhen, wenn man zusätzlich Reiterei, Katapulte und Magier oder Monster züchtet.

Insgesamt 30 Missionen der Kampagne, zehn für jedes Volk, locken an den Monitor. Eine echte Rahmenhandlung fehlt leider. Schade auch, daß der Spielspaß nach

Putzig: Die Rassen unterscheiden sich in Aussehen und Eigenschaften recht deutlich.

Die humanoide Rasse besticht durch ihr gesundes Mittelmaß.

Uwe Oster

>> Die Völker ist nett gemacht und atmosphärisch gelungen. Die Missionen sind gelungen und machen viel Spaß. Grafik und Sound sind super. <<

Die wichtigsten Gebäude auf einen Blick: das Haupthaus mit dem Stadtgründer, das Forschungslabor zur Entwicklung neuer Technologien und die Schule zur Ausbildung des Volkes.

Amazonen bei der Arbeit. Die roten Steine rechts oben markieren die Stadtgrenze, ganz rechts sieht man das Baumenü samt Häuservielfalt.



Hasen drohten hier die wertvollen Pilzplantagen der Pimmons abzuknabbern. Doch mit Hilfe von ein paar Jägern bekommt man die Plage schnell in den Griff.

Erreichen des Missionszieles jäh endet, denn eine Endlosfunktion gibt es nicht. Die Missionen allerdings sind sehr abwechslungsreich und interessant gemacht und sorgen für viel Fun.

Die vielen liebevollen Details wie zum Beispiel die putzigen Animationen der Untertanen sorgen für viel Atmosphäre. Der Sound und die Musik sind echt gelungen. Sehr gut ist auch die stufenlose Zoomfunktion. Die Grafik erstrahlt in 800x600 oder gar 1.024x768 Bildpunkten. Sogar 3D-Karten werden von Die Völker unterstützt. Via lokalem Netzwerk oder Internet können drei Spieler gegeneinander antreten. Über die Einrichtung eines eigenen Spieleservers denkt Neo noch nach. Daß Die Völker mehr oder weniger eine Siedler-Kopie ist und nur wenig wirkliche Innovationen bringt, werden die Fans gern übersehen. Fazit: ein cooles Spiel. So sollte eine Aufbaustrategie sein. Grafik super, toller Sound, gute Steuerung und super Atmosphäre. Allein die fehlende Verknüpfung der Kampagnenmissionen ärgert ein wenig.

Uwe Oster



Fleißig: Selbständig bringen die Amazonen-Trägerinnen fertige Waren ins nächste Lagerhaus, von wo sie dann weiterverteilt werden.





LAND DER HOFFNUNG

Aus deutschen Landen kommt das Aufbaustrategiespiel Land der Hoffnung und will an Genre-Hits wie Anno 1602 oder Die Siedler heranreichen, doch dazu braucht es mehr als nur gute Ideen.







Die vier Jahreszeiten mit dem guten Wettersystem sind eines der wirklich gelungenen Aushängeschilder von Land der Hoffnung. Schade ist jedoch, daß es weder verschiedene Auflösungen noch Zoomstufen gibt. Auch die Untertanen bekommt man kaum zu sehen. Dadurch werden die Fans solcher Aufbaustrategien den „Wuselfaktor", der so schöne Atmosphäre schafft schmerzlich vermissen.

König Hiberius, Herrscher von Breehn, steckt in Schwierigkeiten. Lange Zeit herrschte Frieden und Wohlstand in seinem Reich, doch böse Nachbarn machen ihm das Leben zur Hölle. Es herrscht Kriegt, das Volk lebt in Angst und Schrecken und die Vorräte gehen allmählich zur Neige. Dann scheint Rettung in Sicht: Ein junger Wanderer betritt die Szenerie. Er gerät unweit von Breehn in ein Erdbeben. Ein Erdrutsch gibt den Blick auf ein unberührtes, fruchtbares Tal frei, das Land der Hoffnung. König Hiberius schickt seinen jüngsten Sohn Leon, um das sagenhafte Land aufzubauen. Doch auch die bösen Nachbarn haben ein Auge auf das Land geworfen!

Nun beginnt der Kampf um die Vorherrschaft im Land der Hoffnung. Ausgangspunkt ist das Haupthaus. Hier legt man unter anderem die Steuern für die Untertanen fest. Von mild bis gierig greift man in ihre Taschen. Der Bau eines Ausbildungshauses ist zwingend notwendig. Bauern, Pelzjäger und Holzfäller werden hier ausgebildet. Wichtig ist natürlich auch der Bau von militärischen Einheiten ...

Zur Unterstützung hat König Hiberius Euch seine fünf besten Berater mitgegeben. Die fünf Machtsäulen bilden das Fundament Eurer Regierung. Vernachlässigt man einige der Säulen, z. B. die Kirche, kann es passieren, daß man gestürzt wird und das Spiel ein unrühmliches Ende für den Abenteurer nimmt. Da man zu Beginn nur einen der 32 Sektoren besiedeln kann, sollte man auch rechtzeitig daran denken, sich auszubreiten und andere Sektoren einzunehmen. Dies geschieht aber nicht über Militäraktionen, sondern durch die Kirche und Einflußnahme sowie den Bau eines Bürgerhauses durch einen Gouverneur. Doch die Computergegner agieren äußerst aggressiv und selbst beim leichtesten Schwierigkeitsgrad dauert es lange, bis man erste Erfolge verzeichnen kann.

Land der Hoffnung konzentriert sich in erster Linie auf Wirtschaft und Politik. Militärische Aktionen rücken in den Hintergrund. Obwohl man viel Wert auf das Handelssystem legte, hat Innonics kein Wegesystem programmiert. Die Einheiten machen teils haarsträubende Umwege oder bleiben einfach hängen.

Der Sound im Spiel ist nett anzuhören. Die Grafik hingegen gewinnt keinen großen Blumentopf. Es gibt weder verschiedenen Auflösungen noch Zoomstufen. Altgediente Strategen werden den „Wuselfaktor" der Siedler schmerzlich vermissen, denn die Untertanen bekommt man während des Spiels gar nicht zu sehen. Nur ein schnöder Balken informiert darüber, wie viele Untertanen gerade ein Wirtshaus besuchen oder was sich auf dem Markt abspielt. Das Spiel bietet insgesamt 20 Story-Missionen sowie 20 freie Szenarien. Ein Netzwerkmodus fehlt noch, soll aber als kostenloser Patch nachgeliefert werden. Leider sucht man auch ein Tutorial oder eine Onlinehilfe vergeblich. Trotz dieser Mankos: Land der Hoffnung reicht zwar nicht an die Top-Games des Genres heran, ist aber ein solides Spiel, an dem vor allem Hardcore-Strategen ihre Freude haben werden.

Uwe Oster



Der Kundschafter verrät anhand dieser Symbole, wo welche Bodenschätze zu finden sind.

SPIELSPASS **70%**

Land der Hoffnung

Hersteller:	Innonics
Veröffentlichung:	Erhältlich
Preis:	ca. DM 80,-
Spieleranzahl:	1
Genre:	Aufbaustrategie

N64 PS **PC** GB CGB DC

+ Gutes Spielkonzept und nette Features, coole Musik

– Sehr schwierig, kein Multiplayermodus, schlechte Umsetzung des Konzeptes, sterile Grafik

Altersfreigabe: Ab 12 Jahren

Grafik: 60%

Sound: 72%



Liegen zwei Königreiche derart dicht nebeneinander, sind Konflikte natürlich vorprogrammiert.



>> Gute Ideen allein reichen nicht. Um an die Spitze zu gelangen, muß auch die Umsetzung gut gemacht sein und daran mangelt es eindeutig. <<



Der Markt und das Handelszentrum sind neben dem Haupthaus die wichtigsten (geldbringenden) Einrichtungen im Land der Hoffnung.



Anhand kleiner, nett gemachter Videozwischensequenzen sprechen die Berater Anweisungen, Ratschläge und Warnungen aus.



Um andere Sektoren einzunehmen, muß man dort eine Kirche und ein Bürgerhaus errichten, um die Leute auf die eigene Seite zu ziehen.



Damit die Untertanen im Winter nicht verhungern, muß man schon im Frühjahr und Sommer ausreichend Nahrungsmittel einlagern.

STREET WARS CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Karriere, aber nicht unbedingt als Manager, macht man in Street Wars. Und dabei geht's manchmal knallhart zu. Hier wird mit harten Bandagen um die Macht gekämpft.



Ein roter Bautrupp bei der Übernahme-Arbeit. Kein Gegner in Sicht, gleich gehört der Kiosk uns!

Hier ein typisches Street-Wars-Gebäude in seinen drei Ausbaustufen: Peep-Show, Strip-Schuppen und Erotic-Theater.



Uwe Oster

>> Willkommen in der ehrenwerten Gesellschaft. Bei Street Wars wird mit harten Bandagen gekämpft, aber sehr unterhaltsam und spannend. <<



Auf dem Friedhof bekommen feindliche „Mitarbeiter" ein ordentliches Begräbnis, damit die Polizei keine Spuren findet. Sollten vom Kampf Spuren geblieben sein, sorgt das Hospital links daneben für Genesung.

Street Wars ist ein Aufbaustrategiespiel der besonderen Art. Man leitet kein herkömmliches Wirtschaftsunternehmen; vielmehr verschlägt es einen in ein finsteres Viertel, in dem Gewalt und Mafia den Ton angeben. Als Neuling hat man es schwer, denn die Konkurrenz ist nicht zimperlich. Also gilt es, kleine Brötchen zu backen. Als Immobilienhai verdient man sich die ersten Groschen, indem man Mietskasernen hochzieht. Entweder kassiert man den Mietzins gleich in bar oder rekrutiert aus der Mieterschaft den Nachwuchs für die eigene Organisation.

Die Häuser kann man nach und nach auch besser ausstatten und erweitern und so höhere Mieten kassieren. Insgesamt 48 Immobilien stehen zur Verfügung, von der Mietskaserne bis zum Peep-Show-Schuppen oder dem Erotik-Theater. Dazu allerdings braucht man Geld und vor allem Platz. Man erwirbt also in den fünf Städten Landparzellen. Jede der Städte erwartet den Jung-Mafioso mit zehn Missionen, in denen der Boß genau vorschreibt, was zu tun ist.

Die Konkurrenz übrigens sieht nicht tatenlos zu. Die üblen Clans versuchen, Eure Häuser einzunehmen oder die Mieter mit „schlagkräftigen Argumenten" einzuschüchtern. Da riecht man öfter auch mal Pulverdampf! Aber man ist ja nicht wehrlos, denn als Mafioso

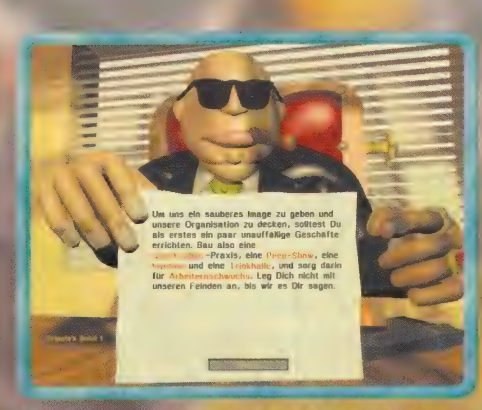
QUICKCHECK

Railroad Tycoon 2 The Second Century

Spielspass 79%

PC — Mit The Second Century liefert PopTop Software eine Mission-CD zum erfolgreichen Sid-Meier-Nachfolger aus eigenem Lokschuppen ab. In sechs neuen Szenarios warten jeweils drei Missionen auf den Bahnmanager, zusätzlich gibt's weitere 16 Einzelspieler- und 16 Mehrspielerkarten. Zwischen 1935 und 2035 müssen Nahverkehrsnetze in Seattle oder Los Angeles installiert oder russische Frontsoldaten nach Berlin gekarrt werden – unter Beschuß, versteht sich. Mit sechs neuen Loks und einigen Zusatzgebäuden bietet PopTop hier nur das Nötigste, auch technisch ist die Mission-CD mit dem Hauptprogramm identisch. Aber: Noch immer gibt's keine Tunnel oder Weichensysteme. Sehr schade, denn das würde den Spielspaß doch beträchtlich steigern und mehr Realitätsnähe schaffen.

Hersteller: . . PopTop Software/Take 2
Genre: . . . . WiSim
Preis: . . . . ca. DM 40,-
Veröffentlichung: . . . . . Mai '99



Die Mission-Briefings sind vorbildlich, die Stimme des Bosses hörenswert. Die Mission-Ziele sind jeweils durch die rote Schrift markiert.

Gegnerische Schläger mischen auf. Und die brennenden Ölfässer markieren die Grenzen des Einflußbereiches.



Die hübsch gerenderten Gebäude, wie hier in Capitol City, verschwinden leider, sobald eure Parzelle an eine Gang verkauft wird, so daß das Spiel grundsätzlich seinen Look beibehält.



Bei besonderen Ereignissen gibt's Zwischensequenzen zu sehen. Hier wird soeben ein Mieter gekidnappt, um Lösegeld zu erpressen. Armer Kerl!

habt Ihr natürlich auch Eure Schlägertrupps parat, um den Konkurrenten Respekt beizubringen. Und vom eigenen Friedhof bis zum Hospital ist alles vorhanden, um mit den Folgen klarzukommen.

Und wenn's ganz hart kommt: Heuert eine von sechs „unerwünschten Personen" an. Der Schlachter, Geister oder Priester und andere illustre Gestalten „bekehren" eure Gegner. Rabenschwarzer Humor, eine fast perfekte Steuerung, eine coole Story und viel taktischer Tiefgang bieten absoluten Spielspaß. Die Möglichkeiten im Spiel sind unheimlich groß. Die Menüführung ist gelungen. Zudem erleichtert ein gut gemachtes Tutorial Einsteigern den Weg. Strategen und Aufbauspezialisten werden gleichermaßen gut bedient. Ein Spiel mit Spaßgarantie!

Street Wars ist die konsequente Weiterentwicklung von Constructor. Die wesentlichen Mankos des Vorgängers wurden dabei beseitigt. Ein klar strukturierter Missionsaufbau und mehr Übersicht haben das Spiel stark verbessert. Die witzige Comic-Grafik gefällt ebenso wie der trockene Humor im Spiel. Der Karriere als Top-Mafioso steht nichts im Wege. In der Testversion fehlte zwar noch ein Endlos-Modus, doch den will man noch versuchen einzufügen. Das erhöht den Spielspaß noch einmal deutlich.

Uwe Oster



spielspass **85%**

Street Wars
Constructor Underworld

Hersteller: ....Studio 3/Infogrames
Veröffentlichung: ....Juni '99
Preis: ....ca. DM 90,-
Spieleranzahl: 1-4
Genre: ....Aufbaustrategie

N64 / PS / **PC** / GB / CGB / DC

+ Cooles Spielkonzept, viele Optionen, gelungenes Tutorial
− In höheren Levels etwas unübersichtlich, Spielansicht nicht dreh- oder zoombar

Altersfreigabe: n.n.b.

Grafik: 80%

Sound: 73%

QUICKCHECK

Airline Tycoon: First Class

spielspass **74%**

PC

Was ursprünglich nur als kleine Zusatz-CD geplant war, ist nun ein eigenes Spiel geworden. Und dies aus deutschen Landen! Als Manager einer Fluglinie könnt Ihr dabei nicht nur Personen befördern, sondern auch im Frachtverkehr eure Groschen verdienen. Flugpläne, Wirtschaftsanalysen und Passagierdaten werden Euer tägliches Brot sein. Neben zehn neuen Missionen ging Spellbound erfreulicherweise auch auf eine Vielzahl von Kundenwünschen ein und ergänzte das ohnehin schon gute Spiel um einige coole und nützliche Features. Auch der Preis von 40 Mark geht für Airline Tycoon: First Class völlig in Ordnung. Wer sich als Manager im internationalen Flugverkehr versuchen und bewähren will, ist mit Airline Tycoon: First Class gut bedient. Die zehn Missionen werden lange für Spielspaß sorgen.

Hersteller: ....Spellbound
Genre: ....WiSim
Preis: ....ca. DM 40,-
Veröffentlichung: ....Erhältlich

RAUS MIT DER SPRACHE!

Die Seite für Euch! Habt Ihr Fragen? Anregungen? Kritik? Lob? Was wolltet Ihr schon immer wissen? Oder wolltet Ihr gern mal Euer feines Bild oder eine Grafik veröffentlichen? Sagt uns Eure Meinung. Wir freuen uns auf Eure Postberge! Aus Platzgründen können wir nicht alle Briefe ungekürzt abdrucken, aber alle Einsendungen werden sorgfältig gelesen und soweit wie möglich auch hier auf der Leserbriefseite beantwortet. Persönliche Antwortschreiben sind uns allerdings leider nicht möglich. Schickt Euren Brief oder Eure Postkarte an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Kennwort LESERBRIEFE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Mehr für N64

Da ich ein großer Fan von Super-Nintendo-Spielen bin, wollte ich Euch fragen, ob Ihr nicht ein wenig mehr über Super-Nintendo-Spiele berichten könnt.

Sebastian Züfle

Hallo Sebastian,
bei der Auswahl der Berichte schauen wir immer, was gerade aktuell vorliegt. Mal sind das mehr PC-Spiele, mal liegt PlayStation vorn, manchmal gibt es auch viele neue Sachen für Nintendo. Das ist leider ganz unterschiedlich. Aber wir versuchen, allen Lesern so viel wie möglich zu bieten.

Was kaufen?

Ich bin's mal wieder, Matthias Aue, und ich finde Euch immer noch echt super. Ich habe mal eine persönliche Frage: Ich hatte vor kurzem Jugendweihe und möchte mir von dem Geld unter anderem ein N64-Spiel kaufen, weiß aber noch nicht recht welches. Könnt ihr mir nicht ein schönes Spiel empfehlen?

Matthias Aue

Hallo Matthias,
zunächst herzlichen Glückwunsch zur Jugendweihe. War sicher eine schöne Feier! Wir würden Dir natürlich gern ein Spiel empfehlen, aber die Geschmäcker sind nun mal verschieden. Ein Spiel, das uns gut gefällt, muß Dir nicht unbedingt gefallen. Also am besten liest Du aufmerksam die Games&More und höchstwahrscheinlich wirst Du etwas Passendes finden.

In eigener Sache

Viele Leser schreiben uns ihre Meinung zum neuen Outfit der Games and More. Dabei hören wir viel Lob, aber auch Kritik. Selbstverständlich sprechen wir im Team über alle Anregungen und bei Bedarf natürlich auch über Änderungen. Die Meinung der Leser ist sehr wichtig und wir versuchen, alles zu berücksichtigen. Viele Leser fragen auch nach Gewinnspielen, Verlosungen und Aktionen. Diese Inhalte sind nicht ersatzlos gestrichen und werden auch sicherlich wieder eingeführt. Manche fragten auch nach einer eMail-Adresse. Das ist bereits in Arbeit. Demnächst können wir hier also auch unsere eMail-Adresse abdrucken und dann kann man uns auch über's Internet erreichen. Habt bitte noch etwas Geduld!

Eure Games&More Redaktion

Mehr Testseiten?

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Vor allem finde ich es gut, daß sie jetzt noch aktueller über wichtige Spiele-Events berichtet. Trotzdem habe ich noch einen Verbesserungsvorschlag: Könnt Ihr nicht wenigstens eine Test-Seite mehr über gute Spiele bringen? Habt Ihr mal überlegt, das Heft umzubenennen? Denn jetzt bringt Ihr ja eigentlich nur noch Berichte über Spiele und keine Kino-Tips mehr. Und noch eine Frage: Wie wird man eigentlich Redakteur und welchen Schulabschluß braucht man dafür?

Stefan Schuster

Hallo Stefan,
erstmal vielen Dank für das Lob. Viele Leser haben sich zu dem neuen Outfit geäußert. Manche fanden es toll, andere nicht so sehr. Es ist immer schwierig, den Geschmack aller Leser zu treffen, aber wir tun unser Bestes. Nun zu Deinen Fragen: Der Gesamtumfang des Heftes steht fest. Manchmal haben wir mehr Spieletests (liegt auch immer daran, wieviele Spiele aktuell erscheinen) und manchmal auch mehr News oder Tips und Tricks. Das wechselt von Heft zu Heft. Die Games & More wollen wir eigentlich nicht umbenennen, denn den Titel kennt man nun bereits schon seit einigen Monaten. Wie wird man Redakteur? Nun, normalerweise geht das im Journalismus so: Abitur, Volontariat (2 Jahre) und/oder Studium, diverse Praktika in den Verlagen. Im Bereich der Computer-Zeitschriften läuft das allerdings oft auch etwas anders ab, da die Leute hier nicht nur schreiben können, sondern auch viel Spaß am Spielen haben müssen.



Und wieder Lara

Laras Anhänger sterben nicht aus. Beinahe täglich bekommen wir tolle selbstgemalte Bilder von der Heldin, wie dieses hier von Stephan Liese. Er schlägt auch vor, daß Eidos eine Adresse einrichtet, unter der die Fans Verbesserungsvorschläge und Ideen einreichen können (s.u.). Dabei denkt Stephan natürlich an einen vierten Teil des Erfolgstitels! Coole Idee eigentlich, oder?
Wir sagen erstmal Danke für das tolle Bild, Stephan. Und vielleicht liest ja jemand von den Herstellern Deine Anregung!

Mehr Star Wars Episode 1

Könnt ihr noch etwas über „Star Wars Episode 1" schreiben? Ich habe den Artikel in Heft 9/99 gelesen und habe mir überlegt, ob ich das Spiel kaufen soll. Lohnt es sich, dieses Spiel zu kaufen, oder nicht?

Kevin Strack

Hallo Kevin,
also uns hat das Spiel gut gefallen. Aber ob man das Spiel kaufen soll oder nicht, kann nur jeder für sich entscheiden. Wir meinen auf jeden Fall, daß Star Wars Episode 1 ein interessantes und gut gemachtes Spiel ist.



Drei Freunde

Thomas Barthen, Richard Dames und Bernhard Langner schickten uns dieses Bild. Außerdem, so die drei, gefällt ihnen das neue Outfit sehr gut. Vielen Dank für das Lob und danke auch für das Bild. Wir bringen gern Eure selbstgemalten Bilder ins Heft!! Wie im letzten Heft schon gesagt: Selbst Malen ist angesagt — und bitte benutzt weißes Papier, kein liniertes. Danke!

Fragen zu PlayStation2

Ihr seid eine obercoole Zeitschrift. Aber ich habe auch noch ein paar Fragen an Euch: Könnt Ihr mal einen ausführlichen Bericht über die PlayStation 2 bringen? Bringt ihr auch mal ein Sonderheft heraus?

Michael Wagner

Hallo Michael,
den ausführlichen Bericht zur neuen PlayStation haben wir inzwischen geliefert. Wir hoffen, euch so viele Infos wie nur möglich über die neue Konsole geliefert zu haben. In nächster Zeit werden sicherlich noch einige News zur PS2 erscheinen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten werden. Zum Thema Sonderheft können wir im Moment noch nichts sagen. Eine Idee ist das sicherlich, aber ob und wann wir das einmal realisieren können, müssen wir abwarten.

Von Ronny Döring stammt dieser coole Held. Danke für das schöne Bild!!

LARA

Adresse für Vorschläge einrichten

Könntet ihr nicht der Firma Eidos vorschlagen, daß sie eine Adresse einrichtet, wo Tomb-Raider-Fans ihre Ideen und Vorschläge für einen eventuellen vierten Teil von Tomb Raider hinschicken können?

Stephan Liese

Hallo Stephan,
im Grunde hast Du da eine sehr gute Idee. Vielleicht liest das ja jemand von den Verantwortlichen bei den Spieleherstellern. Sicherlich ist diese Idee nicht nur für Tomb-Raider-Fans interessant sondern generell für alle Spieler. Manche Firmen haben bereits Foren für die Spieler eingerichtet. Schau doch einfach auch mal im Internet nach, sofern Du die Möglichkeit hast. Ansonsten ist bei den Spielen auch immer eine Bedienungsanleitung beigefügt und dort findet man auch häufig gute Kontaktadressen.

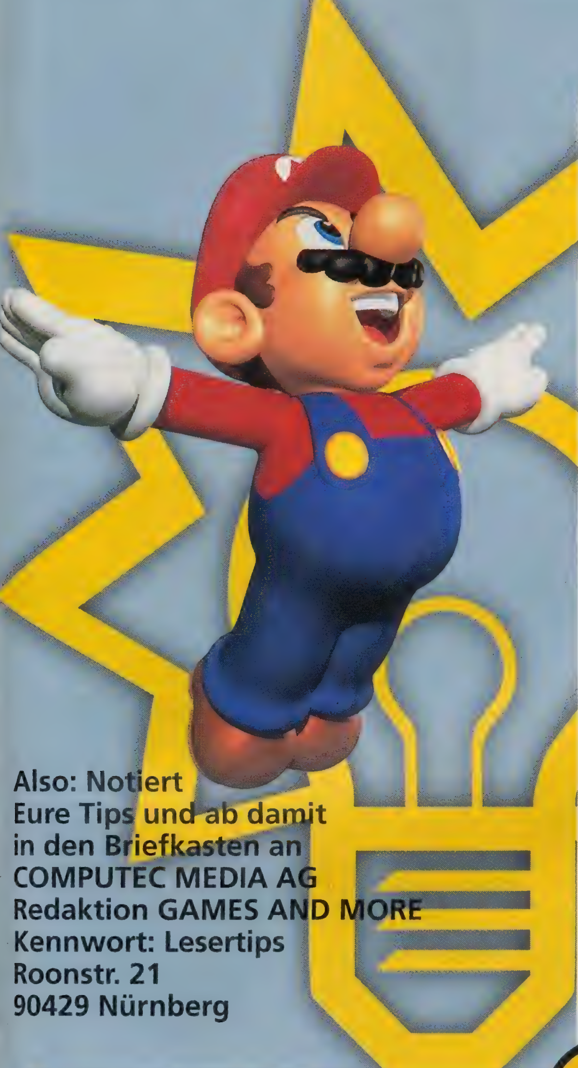




NEULICH BEIM WELLENREITEN...
Have fun, baby!
KREIIIISCH!
MEGA FUN
DM 5,90
6/99
Komplett gelöst:
Enthüllt:
Alles über die Videospiel-Generation von morgen
Shadow Man PS
Warzone 2100 PS
Feuer frei: Eidos lädt zum virtuellen 3D-Schlachtfest ein
F-1 World Grand Prix 2 N64
& tips tricks zum Sammeln
Populous: The Beginning, Knock Out Kings, Need for Speed 4, Racing Simulation 2, Rollcage, Beetle Adventure Racing, Asterix, Rally Cross 2, A Bug's Life, FIFA 99 u.v.m.
! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !
Mega Fun – das Megazin für mehr Konsolenspaß!

TIPS + TRICKS

Du hast ein Paßwort herausgefunden oder einen geheimen Level erspielt? Du kennst Tips und Tricks für die angesagtesten Spiele? Dann schick sie uns! Wir warten darauf. Die besten Cheats und Codes drucken wir dann in einer unserer nächsten Ausgaben ab, damit auch die anderen Leser etwas davon haben.



Also: Notiert Eure Tips und ab damit in den Briefkasten an
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Kennwort: Lesertips
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



hot-lines

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	0180-5335555	24h/Tag
Activision	www.activision.de	0190-510055	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9320550	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-966690	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-54305	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4502929	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15.30-19.30
Capstone	www.capstone.de	040-391113	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	06103-994040	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo Interactive	www.cryo-interactive.de	05241-953539	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa/So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de/DisneyInteractive	069-66568555	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-258383	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-223124	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.electronicarts.com	0190-900030	24h/Tag
Empire	www.kochmedia.com	089-85795138	Mo-Fr 9^{00}-13^{00}
Greenwood Entertainment	www.greenwood.de	0234-9645050	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.de	01805-254391	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-202150	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	www.ikarion.de	0241-4701520	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-510550	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33613790	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-221126	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
Konami	www.konami.com	069-95081288	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-953333	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95307380	Mo-Fr 9^{00}-21^{00}
Max Design		0043-368724147	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-252565	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5672255	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-9924114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32473151	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16074080	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Nintendo	www.nintendo.de	0130-5806	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-214433	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-861944	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2270961	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Sierra	www.sierra.de	06103-994040	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-572000	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sony Computer Entertainment	www.sonyinteractive.com	0190-578578	Mo-Fr 10^{00}-20^{00}
Sony PlayStation (techn. Hilfe)		01805-766977	Mo-Fr 10^{00}-20^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-510550	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5304525	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
THQ/Softgold	www.thq.de	02131-965111	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.de	089-61309235	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48286633	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi	www.ubisoft.de	0211-3380030	Werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39101300	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

inhalt

7 SEITEN

top-cheat



ZELDA

Wenn man sich ein paar Sekunden, bevor in Hyrule die Brücke hochgeht, an den Rand der Brücke auf die einzementierten Steine stellt, kommen Skelette und sterben, sobald die Brücke hochgeht. Dabei verlieren sie oft Rubine und andere Dinge.





BLUE STINGER



ANNÄHERNDE UNBESIEG-BARKEIT

Beende und speichere das Spiel. Starte dann ein neues Spiel mit dem gespeicherten Spielstand, so daß Du 200 Hassy-Drings (100 kleine und 100 große) im Inventar hast. Dadurch solltest Du das Spiel spielen können, ohne Dich um Deine Gesundheit sorgen oder sonstige energiespendende Extras kaufen zu müssen. Zusätzlich wird das gesamte übriggebliebene Geld aus dem vorherigen Spiel in das neue übernommen.

HITZESUCHENDE LASER-KANONE

Beende das Spiel zweimal, um eine hitzesuchende Laserkanone zu bekommen. Du kannst diese Waffe in keinem Shop oder Automaten erwerben und sie feuert vier hitzesuchende Laser ab.

BANKKARTEN-PAßWÖRTER

Gib eines der folgenden Paßwörter für die entsprechenden Bankkarten bei der Bank von Kimra (auf der gegenüberliegenden Straßenseite von Rat's Place aus) ein, um die dazugehörige Summe einzustreichen.

BANK KARTE	GELD	PASS-WORT
Eliot	$ 20	3532
Kimra	$ 4.000	1008
Yucatan	$ 5.700	1861
Bermuda	$ 6.000	1394



VERSTECKTE ARTWORKS

Lege die Spiel-CD in ein PC-CD-Laufwerk ein und sehe Dir das Omake-Verzeichnis genauer an. Du findest hier neben einigen .bmp-Bildern sogar noch zwei kurze Voicesamples im .wav-Format.



RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR (US)

Gib folgende Kombination als Paßwort ein. Bei richtiger Eingabe verschwimmt das Schriftfeld und ein neuer Haudrauf wartet im Auswahlbildschirm auf Dich.

PASSWORT	CHARAKTER
SM14N	George
S4VRS	Lizzie
LVPVS	Ralph
NOT3T	Myukus
B1G4L	Der Außerirdische



Der einäugige Myukus, der hier auf dem Hochhaus herumturnt, ist eines der versteckten Monster.

HALF-LIFE

Um den Ladevorgang der Waffen zu beschleunigen belegt man eine beliebige Waffe mit der Funktion „zuletzt benutze Waffe selektieren". Sobald der Wechselvorgang der Waffe beginnt, drückt man zweimal schnell diese Taste. Die Waffe steht so sofort wieder voll geladen zur Verfügung.



POPULOUS: THE BEGINNING

Ein bequemer Weg durch die faszinierende Welt von Populous: The Beginning liegt nur ein paar Baumwipfel von Dir entfernt.

CHEAT-MENÜ

Wenn der Charme der Schamanin nicht ausreichen sollte, kannst Du Dich mit folgendem Trick in das Cheat-Menü mogeln: Klicke in der ersten Mission einfach alle Baumwipfel auf Deiner Insel an.



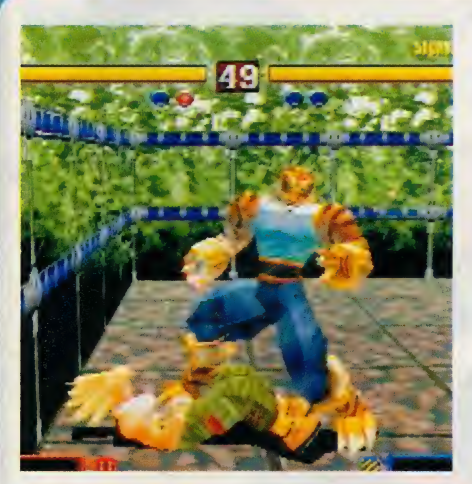
BALDUR'S GATE

Im äußersten Nordwesten der Minen von Nashkell findet man in einem hohlen Baumstamm einen Zauberstab des Frostes.





BLOODY ROAR 2



Long zeigt seinem Gegner als Tiger die Krallen und läßt ihm keine Chance.

ALS BOSS GADO ANTRETEN
Dazu mußt Du das Spiel mit jeder Figur im Arcade-Modus abschließen.

ALS BOSS SHEN LONG DIE REISSZÄHNE ZEIGEN
Dies wird möglich, wenn Du das Spiel mit jeder Figur im Arcade-Modus beendest, ohne ein Continue zu benötigen.

NEUE CUSTOM-OPTIONEN
Wenn Du den Arcade-Modus erstmals erfolgreich überstanden hast, erscheint eine weitere Custom-Option, mit deren Hilfe Du den Big-Head-Modus, die Erholungsgeschwindigkeit und weitere Aspekte des Spieles beeinflussen kannst.

VERSTECKTES DRITTES KOSTÜM
Sobald Du den Arcade-Modus mit einem bestimmten Charakter durchgestanden hast, kannst Du dessen/deren dritte Kostümfarbe aufrufen, indem Du im Charakter-Auswahl-Bildschirm Start drückst, um Deinen Kämpfer zu bestimmen.



Hier geht Busuzima als Chamäleon gegen den Tiger in den Kampf.

EXPERTEN-MODUS
Drücke und halte bei Erscheinen des Start-Bildschirmes L1, L2, R1 und R2 und schon im ersten Gefecht zeigen sich Deine Opponenten von einer noch animalischeren Seite.



ZELDA — OCARINA OF TIME



DICKER FISCH
Mit dem folgenden Fischköder kannst Du große Fische fangen; nachdem man die Angel von dem Mann im Fischweiher erhalten hat, kann man den Köder leicht finden:

Als junger Link: Bei den Steinen im Wasser in der Nähe der Quelle
Als erwachsener Link: Links im Gras an der Wand gegenüber dem Eingang in der Nähe der Quelle

Die größten Fische gibt es in der Mitte des Sees beim versunkenen Ast.

HÜHNERJAGD
Das Hühnersuchspiel auf der Lon-Lon-Farm wird leichter, wenn Du folgenden Trick anwendest: Nimm alle Hühner und bringe sie zum Fuß der Treppe, bevor Du mit Talon sprichst. Wenn er dann seine Hühner in den Raum wirft, sind nur noch diese drei Hühner da. Link braucht sie nur hochzuheben und hat schon gewonnen.







COMMANDOS — HINTER FEINDLICHEN LINIEN (DEMO)

Die Cheatcodes des Original-Commandos funktionieren auch bei der Missions-CD: Während des laufenden Spiels muß man 1982gonzo eingeben, um die Tastenkürzel für die Cheats zu aktivieren.

Taste	Wirkung
Umschalten-V	Man kann die Blick winkel aller Gegner sehen
Umschalten-X	Die eigenen Männer können an jede Stelle der Karte teleportiert werden
Strg-I	Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition für Scharfschützengewehr und Handgranaten
Strg-Um schalten-N	Mission sofort beenden



GEX: DEEP COVER GECKO

CHEAT-MODI

Um die Cheat-Modi zu aktivieren, pausiere das Spiel und drücke dann die entsprechende Abfolge für den entsprechenden Effekt:

Unverwundbarkeit	Oben, Unten, Links, Links, ▲, Rechts, Unten
Wahl der One-Liner	Unten, Rechts, Links, ●, Oben, Rechts

(Aufruf der One-Liner mit der Select-Taste)

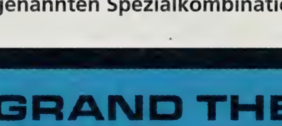
TRESOR-TRICKS

Sobald Du Zugang zum Tresor hast, kannst Du weitere Codes eingeben, um den umtriebigen Gex mit diesen Schätzen zu beglücken.

Zehn Leben	■, ✖, ●, ●, ▲, ■
Ein Leben	▲, ●, Stern, ■, ■, ✖
Unsichtbarkeit	■, Stern, ▲, ■, ▲, Diamant
Als Alfred spielen	■, ✖, ▲, ■, Stern, Stern
Als Cuz spielen	■, Diamant, ■, ■, ▲, Diamant
Als Rex spielen	■, Stern, Stern, ■, ▲, ▲
GEX Video 1	●, ▲, ■, Stern, Diamant, Stern
GEX Video 2	Diamant, Stern, ■, ✖, ▲, ●



Erst wenn diese Tresortür offen ist, kannst Du die genannten Spezialkombinationen eingeben.





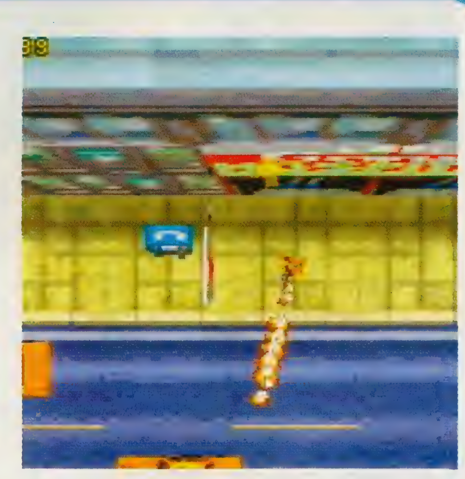
GRAND THEFT AUTO - PLATINUM



Wenn Du hier Deinen Namen änderst, verändert sich auch das weitere Spielgeschehen.

Gib die nachstehenden Cheat-Codes als Namen für Deine Figur ein, um mit neuen Hilfen und Freiheiten den Großstadtdschungel auf den Kopf zu stellen. Die Namen kannst Du über die Rename-Funktion ändern.

NAME	EFFEKT
GROOVY	Alle Waffen
WEYHEY	9.999.990 Punkte
BLOWME	Koordinatenangaben
EATTHIS	Höchster Wanted-Level
THESHIT	Alle Gegenstände
TURF	Alle Städte
MADEMAN	Alle Städte und Waffen
BSTARD	Alle Städte, unbegrenzt Waffen und 99 Leben
FECK	Liberty City Teil 1 und 2
TVTAN	San Andreas Teil 1 und 2
SATANLIVES	99 Leben
EXCREMENT	Multiplier x5
CHUFF	Keine Polizei
PECKINPAH	Rüstung, alle Waffen und eine „Gehe aus dem Gefängnis"-Karte
URGE	Alle Städte Teil 1 und 2 mit Ausnahme von Vice City 2
CAPRICE	Alle Städte Teil 1 und 2
INGLORIOUS	Alle Städte
HANGTHEDJ	Alle Städte, Unmengen Geld, alle Waffen und ein Papagei
SKYBABIES	Teilweiser Level-Select (bis zum Mandarin Mayhem)



Auch wenn der Waffen-Cheat aktiv ist, empfiehlt es sich nicht, mit dem Flammenwerfer vor dem Krankenhaus herumzuspielen.

DER PANZER

Um leicht an den Panzer zu gelangen, mußt Du in das zweite Szenario der ersten Stadt gehen (Heist All Mighty). Fahre dort zu Beginn einen Passanten an und warte, bis der Krankenwagen eintrifft. Steige hinein und fahre mit zur Militärbasis. Dort kannst Du den Panzer kapern. Dieser Trick funktioniert nur mit dem Krankenwagen oder einem Polizeiauto.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON







GIB FOLGENDE PASSWÖRTER EIN:

Mit „Electro" fliegen	KOELSCH
Luke hat einen Vollbart	HARDROCK
Immer Luke Skywalker spielen	LUKEFEET

TRIPLE PLAY BASEBALL 2000



Dank der variablen Kamera kannst Du auch auf der Zuschauertribüne Platz nehmen und hoffen, daß bald ein Homerun-Ball an Dir vorbeizischt.

AUTOMATISCHER HOMERUN

Wenn Du auf der Schlagplattform stehst, mußt Du die vier R- und L-Tasten gedrückt halten und danach die Tasten ▲, ■, ▲, ●, ✖, ■, Links und Rechts betätigen. So versetzt Du das Stadion mit einem automatischen Homerun in Aufruhr.

KONTROLLE DER KAMERA

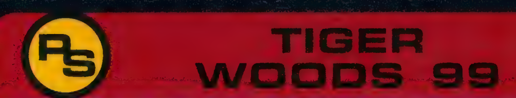
Halte während des Spieles alle vier L- und R-Tasten gedrückt und drücke dann Rechts, Links, Oben, Unten, Rechts und Links.
Die nun bewegliche Kamera wird wie folgt bedient:

Drehung:	R1 + Steuerkreuz
Schnellere Bewegung:	L1 + Steuerkreuz
Herauszoomen:	L2
Heranzoomen:	R2
Fahrt nach oben:	▲
Fahrt nach unten:	■



DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

Wenn Ihr im ersten Level das Zepter des Barons ohne große Umstände und ohne Lebenspunktverlust haben möchtet, solltet Ihr diese einfache Abkürzung ausprobieren: Wenn Ihr in den Innenhof des Schlosses kommt, geht einfach die Treppe bis zum Gang hinauf und zerschneidet mit dem Schwert den Wandteppich. Betretet dann den dahinterliegenden Geheimtunnel. Am Ende des Tunnels sieht man die Dachbalken eines Raums. Wenn man auf die Balken geht, sieht man unten im Raum eine Wache vor einem Durchgang. Diese kann man ohne Probleme mit einem Pfeil erledigen. Wenn Ihr jetzt hinunterspringt und durch den Durchgang geht, seid Ihr bereits im Thronraum und könnt Euch das Zepter schnappen. Wieder zurück, geht Ihr am besten den gleichen Weg, auf den Balken kommt Ihr dabei mit einem Seilpfeil.



TIGER WOODS 99



Der blinkende, rote Richtungspfeil zeigt an, daß es sich lohnt, den Rasenmäher zu treffen.

EXPLODIERENDER RASENMÄHER

Wenn Du nach dem Start auf den Trainingsplatz gehst und die Übungseinheit „Abschlagen" wählst, siehst Du im Hintergrund eine Mähmaschine. Versuche, diese dreimal zu treffen, damit Du mit einer ruhestörenden Detonation belohnt wirst.



DARKSTALKERS 3



Dark Talbain ist die finstere Variante des Werwolfs J. Talbain.

ALS DARK TALBAIN SPIELEN

Setze den Cursor im Charakter-Auswahl-Bildschirm auf den Werewolf J. Talbain, halte Select gedrückt und drücke zwei Schlag-Tasten gleichzeitig. Dann erscheint mit einem Blitzen eine noch dunklere Seite des Mondverehrers.

ALS SHADOW SPIELEN

Setze den Cursor im Charakter-Auswahl-Bildschirm auf das Fragezeichen-Symbol und drücke fünfmal Select. Halte die Select-Taste nach dem letzten Mal gedrückt und betätige irgendeine andere Taste. Hinter dem nun zufällig ausgesuchten Charakter erhebt sich der mörderische Schatten.

STREET FIGHTER ZERO 3



Auch in diesem 2D-Beat-'em-Up gibt es einige Cheats zu entdecken.

VERÄNDERTES INTRO

Wenn der Timer im Options-Menü anzeigt, daß Du insgesamt länger als 48 Stunden vor dem Paradestück der Street-Fighter-Dynastie gesessen bist, werden bei der Einführungssequenz an Stelle der Arcade-Kämpfer alle neuen Charaktere – darunter auch Guile und Evil Ryu – vorgestellt. Der kürzere Weg besteht darin, vor dem Zeitablauf alle Charakterabspänne samt denen für die Bonus-Helden freigeschaltet zu bekommen.

BONUS-MODI

Um zwei neue Bonus-Modi zu erhalten, mußt Du im Dramatic Battle mit Ryu und Juni gewinnen.

ALS EVIL RYU UND GUILE SPIELEN

Um mit den beiden die Turniere zu betreten, mußt Du sie im Dramatic-Modus niederwerfen.

ALS SHIN GOUKI SPIELEN

Melde Dich zum World-Tour-Modus, bringe Deine Charakter darin bis zur 32. Spielstufe und schlage alle Goukis. Wähle dann im Charakter-Auswahlschirm Gouki (Akuma), halte L2 gedrückt und drücke eine beliebige Taste.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

BONUSRAUM

Beende das Spiel erfolgreich, ohne dabei irgendwelche Geiseln zu verlieren.

ZUSÄTZLICHE BOSS-MODE-OPTIONEN

Besiege und erspiele Dir damit ein Ranking für alle Bosse im Boss-Mode. Die „Emperor"- und die „Fight All Bosses"-Optionen sollten daraufhin anwählbar sein.



Rosen pflastern ihren Weg...

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

PC CD

EIDOS

Originalgröße: 119 x 175 cm



Wer jetzt GAMES AND MORE im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Das Probe-Abo GAMES AND MORE: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte GAMES AND MORE eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III", Art.-Nr 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Games And More jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P30199



AERODANCING

EXHIBITION-MODUS

Beende erfolgreich alle 20 Blue-Impulse-Missionen. Im Exhibition-Modus hast Du Zugriff auf neue Manöver, die bis dahin nicht anwählbar waren.

BONUS-FLUGZEUGE

Beende die angegebene Mission erfolgreich, um das entsprechende Flugzeug freizuschalten:

FLUGZEUG	MISSION
Blue Impulse T-4	Blue Impulse Mission 10
T-2	Blue Impulse Mission 15
F-86F	Blue Impulse Mission 20
F-4EJ	Sky Mission Attack 1
F-1	Sky Mission Attack 2
F-15DJ	Sky Mission Attack 3
Graue F-4EJ	Sky Mission Attack 4
F-2 (F-16)	Sky Mission Attack 5

ANNO 1602

Um Holz, Werkzeug und Ziegelsteine aufzufüllen, drückt man Shift+Strg+Alt+W (in der linken Ecke erscheint ein kleiner weißer Strich) und gibt 2061 ein. Jetzt nur noch ein ß drücken. Hält man nun Shift+H gedrückt, füllt sich der Holzvorrat auf. Für Werkzeug drückt man Shift+T und für Ziegelsteine Shift+Z.



HOLIDAY ISLAND

Während des Spiels einfach STRG-Umschalttaste-ALT-G drücken, schon habt ihr 4 Millionen auf dem Konto.



LOST WORLD: JURASSIC PARK – PLATINUM

99 LEBEN UND DIE GESAMTE DNA

Mit diesen Paßwörter kannst Du das Abenteuer mit 99 Leben und allen DNA-Schlüsseln beginnen:

Compy	✕, ✕, ●, ▲, ■, ✕, ■, ✕, ●, ■, ▲, ■
Hunter	■, ■, ▲, ●, ✕, ■, ■, ■, ■, ✕, ●, ▲
Raptor	✕, ✕, ▲, ■, ✕, ■, ✕, ■, ■, ▲, ●
T-Rex	✕, ✕, ●, ▲, ■, ■, ■, ✕, ▲, ■, ▲, ■
Prey	■, ■, ▲, ●, ✕, ✕, ■, ■, ▲, ✕, ●, ▲

CHARAKTERWAHL

Gib folgende Paßwörter ein, um den entsprechenden Charakter spielen zu dürfen:

Hunter	■, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■, ▲, ■, ✕, ●, ✕
Prey	▲, ✕, ▲, ✕, ●, ✕, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✕
Raptor	■, ✕, ●, ▲, ✕, ●, ■, ▲, ✕, ■, ●, ✕
T-Rex	▲, ■, ●, ■, ✕, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✕

LEVEL-SELECT

Gib am Paßwort-Bildschirm dreimal hintereinander folgende Kombination ein, um den Level-Select zu aktivieren:

Level-Select	■, ✕, ●, ▲, ▲, ✕, ■, ●, ▲, ●, ✕, ■

GALERIEN BETRACHTEN

Mit diesen an gewohnter Stelle einzugebenden Paßwörtern erhältst Du bewegte Einblicke.

Compy	✕, ▲, ▲, ■, ✕, ●, ▲, ■, ▲, ●, ✕, ●
General	■, ●, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●
Hunter	▲, ✕, ■, ▲, ●, ✕, ■, ●, ▲, ■, ✕, ●
Prey	▲, ■, ●, ■, ✕, ▲, ▲, ●, ✕, ●, ■, ✕, ▲
Raptor	●, ■, ▲, ✕, ●, ▲, ■, ✕, ●, ■, ✕, ▲
T-Rex	▲, ▲, ●, ■, ▲, ✕, ▲, ■, ■, ✕, ▲, ●
Sarah	●, ●, ✕, ✕, ▲, ✕, ▲, ■, ✕, ✕, ▲, ▲



SOUTH PARK

Im Optionsmenü muß man in die linke untere Ecke des Bildes klicken und anschließend die folgenden Cheatcodes eingeben:

BEEFCAKE	Unsichtbar
SWEET	Alle Waffen und unbegrenzt Munition
EGOTRIP	Gegner im Singleplayermodus haben große Köpfe
FRAMERATE	Die Bilder/Sekunde werden angezeigt





WORMS ARMAGEDDON

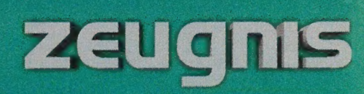
Wenn man mit einem seiner Würmer in ein Loch fällt und keinen Teleport mehr besitzt, kann man sich mit den Pfeilen des Langbogens eine Leiter bauen. Dazu schießt man einfach die Pfeile in die Wand und hüpft von Pfeil zu Pfeil nach oben.

Den maximalen Schaden erreicht man, wenn man einem gegnerischen Wurm eine Mine direkt auf den Kopf legt.

Das Wichtigste in der ersten Missionen ist der Ortswechsel in jeder Runde. Der Computergegner setzt gerne Luftangriffe ein und zielt dabei immer auf die letzte Position eines Wurms des Spielers.







Deine Meinung zählt! Wir bemühen uns ständig, GAMES AND MORE zu verbessern. An dieser Stelle geben wir Dir Gelegenheit, uns ein Zeugnis auszustellen.

1. Wie alt bist Du? ____ **Jahre**

2. Welche Hardware besitzt Du?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation			
N64			
PC			
Game Boy			
Dreamcast			
Andere			

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite? Schulnote: ____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? Schulnote: ____

5. Besitzt Du einen Computer mit Internet-Zugang?
☐ **Ja** ☐ **Nein**

6. Welche Spiele hast Du in den letzten drei Monaten gekauft, willst Du kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten:

Will ich demnächst kaufen:

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest Du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Command & Conquer 3				
Omega Boost				
Turrican 3D				
Legend of Legaia				
Shadowgate 64				
Actua Ice Hockey 2				
NBA Pro 99				
Driver				
Star Wars: Racer				
Age of Empires 2				
Black & White				
The Sims				
Die Völker				
Land der Hoffnung				
Streetwars				

8. Welche Eigenschaften treffen auf Games and More zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig			
Kritisch			
Informativ			
Aktuell			
Übersichtlich			
Optisch ansprechend			

9. Wieso hast Du diese Ausgabe der Games and More gekauft?

☐ Interessante Titelgestaltung
☐ Im Kiosk zufällig entdeckt
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
☐ Empfehlung von Freund
☐ Anzeige in anderem Magazin

Name, Vorname:
Straße:
Wohnort:
Telefonnummer:

10. Seit welcher Ausgabe liest Du Games and More?
(Aktuelle Ausgabe: 12/99)

Ausgabe: ____

11. Wirst Du die nächste Ausgabe von Games and More kaufen?
☐ Ja ☐ Nein

12. Was hat Dir allgemein an Games and More gefallen?

13. Was hat Dir an Games and More weniger gefallen?

14. Lesercharts

TOP 5 ADVENTURE/ROLLENSPIEL

1
2
3
4
5

TOP 5 ACTION

1
2
3
4
5

TOP 5 STRATEGIE/WISIM

1
2
3
4
5

TOP 5 RENNSPIELE

1
2
3
4
5

TOP 5 SPORTSPIELE

1
2
3
4
5

GAMES AND MORE

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Kennwort: GM-ZEUGNIS
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

UND IM NÄCHSTEN HEFT:

ab 9.6.99 im Handel



SHADOW COMPANY

Taktik-Freunde erwarten mit Spannung weitere Spiele dieses Genres. Der neue Hit Shadow Company von Interactive Magic soll nun dem Taktik-Knüller Jagged Alliance 2 kräftig Konkurrenz machen. Ob es Interactive Magic gelingt, Jagged Alliance 2 das Wasser zu reichen, zeigt unser ausführlicher Testbericht in der nächsten Games and More.

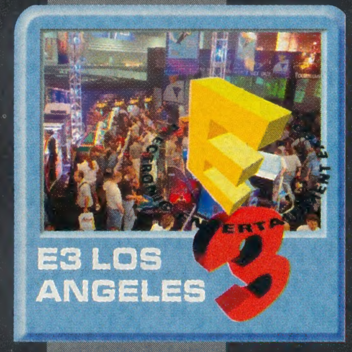
V-RALLY 2

Nachdem Gran Turismo 2 erst kurz vor Weihnachten erscheinent, darf sich Infogrames erst einmal auf die Pole Position unter den aktuellen Rennspiel-Hits freuen. Bereits die Vorabversion von V-Rally 2 konnte mit herrlicher Grafik, verbessertem Gameplay und einem tollen Vierspielermodus überzeugen. Wir liefern Euch den Test zum Spiel.



OUTCAST

Mit dem vielleicht interessantesten 3D-Actionspiel des Jahres kommen die Belgier von Appeal Software auf den Markt. Aber mit Verspätung, denn auch bei Outcast gehören Terminverschiebungen zur Tagesordnung. Nach Monaten des Wartens soll es jetzt soweit sein: Cutter Slade stellt sich der Konkurrenz.



E3 LOS ANGELES

Nach einem zweijährigen Gastspiel in Atlanta kehrt die weltgrößte Computer- und Videospielefachmesse zwischen dem 13. und 15. Mai nach Los Angeles zurück. Wir waren natürlich vor Ort und berichten in der nächsten Ausgabe ausführlich über die kommenden Spielehits, Hardwaresensationen und Peripherie-Innovationen.

AUSSERDEM

>> Erste Eindrücke von Ape Escape von SCEE >> Abgefahren: Formel 1 '99 von Psygnosis >> Das Action-Spektakel Descent 3 im grossen Test >> Ausführliche Tips und Tricks zu den neuesten Spielen >> Zwei tolle Poster <<

IMPRESSUM

SO ERREICHST DU UNS



ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion GAMES AND MORE
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

ZENTRALE SERVICE-NUMMER:
0911-2872-150

SERVICE-FAX:
0911-2872-250

ZENTRALE ABO-NUMMER:
0180-5959506

ABO-FAX:
0180-5959513

ABO-E-MAIL:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR:
Hans Ippisch V.i.s.d.P.
Thomas Borovskis

REDAKTION:
Patrizia Stajer
Uwe Oster

SPIELETIPS:
Florian Weidhase
Florian Brich

LAYOUT:
Nero A. Kaiser
Hans Strobel, Hansgeorg Hafner

LEKTORAT/ SCHLUSSREDAKTION:
Margit Koch
Michael Ploog

MANUSKRIPTE UND PROGRAMME:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

INHALTSPAPIER:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

BEILAGEN:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGEN-KONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Telefon: 0911-2872-150
Fax: 0911-2872-240
E-Mail: carudolph@computec.de
Website: computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

ANZEIGEN-LEITUNG (V.I.S.D.P.):
Thorsten Szameitat -141

ANZEIGENVERKAUF:
Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer -140

ONLINEWERBE-FLAECHENVERKAUF:
Susanne Szameitat -142

ANZEIGENMARKETING:
Monika Fleenor -345

ASSISTENZ DER ANZEIGENLEITUNG
Claudia Rudolph -345
Ina Schubert -346

ANZEIGENPREISE:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

VERLAG

VERLAGSLEITER:
Roland Bollendorf

PRODUKTIONSLEITUNG:
Martin Closmann

WERBEABTEILUNG:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf

VERTRIEB:
Gong Verlag GmbH

VERTRIEBSLEITUNG:
Klaus-Peter Ritter

ABONNEMENT:
GAMES AND MORE kostet im Abonnement DM 39,- für 12 Ausgaben

ABONNEMENTS-BESTELLUNG:
Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 290,-

DRUCK:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/PRESSEPOST:
GAMES AND MORE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

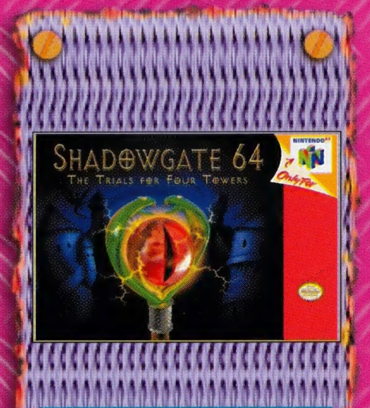
ISSN: 1437-0875
VKZ: B 48211




STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG
STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE
PlayStation


Kostenlos!
Playcom
Magazin
5-6/99
Test
• Gex - Deep Cover Gecko
• Commandos - Im Auftrag der Ehre
Bericht
• Need for Speed: High Stakes
• G-Police 2
• V-Rally 2
Gewinnspiel
• Turok 2
V-RALLY 2


DRIVER
PlayStation


SHADOWGATE 64
THE TRIALS FOR FOUR TOWERS


RAMPAGE 2
UNIVERSAL TOUR


GAME BOY COLOR
Asterix & Obelix
GAME BOY COLOR
Hugo







